DRAGON QUEST VII: saiba como abrir os portais do tempo

MAGAZINE

PlayStation

AGORA MENSAL!

359 DICAS
60 JOGOS

É HORA DE FUTIBA:
- Wining Eleven 2000 U-23
- ESPN MLS Game Night
- Libero Grande 2
- World Soccer 2000

Nº 7
R$ 4,00
NOVA CULTURAL
ISSN 1517-6509

Para alegrar a galera:
PARASITE EVE 2 DETONADO DE NOVO!

SÓ PARA FERAS:
- ✓ DUKE NUKEM LAND OF BABES
- ✓ MONSTER RANCHER BLE II

DETONADO RADICAL!

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

www.sgp.com.br

ESPECIAL: FILMES EM DVD PARA VER NO PLAYSTATION 2

JWT

ENERGIA QUE DÁ GOSTO

PlayStation MAGAZINE

Peixe em forma de diamante, submarino da marinha americana? Também. Mas não é por causa de nenhuma dessas duas formas, anteriores à prancha de madeira ou fibra de vidro, que você gosta da palavra skate e do que ela sugere. Inventado nos anos 60 por surfistas da Califórnia durante uma maré de ondas ruins, o skateboarding ganhou força de verdade a partir da metade dos anos 70, com a chegada das rodas de poliuretana, que deram rapidez e agilidade às manobras. Desde então, o esporte deixou de ser um passatempo de surfistas em dias de mar sem graça e ganhou força mundo afora, sendo incrementado com rampas, halfs e outras tantas maneiras de se mostrar como parar em pé sobre a prancha de rua. No ano passado, a Activision inaugurou uma nova época: com o lançamento de Tony Hawk's Pro Skater, o videogame ganhou o seu primeiro jogo de skate realmente radical. Nesta edição mostramos que, com capricho, tudo pode melhorar. Afinal, a segunda versão de Tony Hawk, que destrinchamos em uma das matérias do Detonado, está ainda melhor que a primeira. Ainda na praia dos esportes, *PSM* preparou uma matéria muito especial sobre os novos jogos de futebol para o PlayStation, além de mostrar o segundo título do gênero para o PS 2. Para a galera que passou os últimos nove meses ligando para a redação atrás do Detonado de *Parasite Eve 2*, republicamos a matéria. E ainda trazemos o novo *Duke Nukem*, dicas quentes de *Dragon Quest VII* e de *Monster Rancher Battle Card Episode II*. E, se você quiser dar um tempo vendo um filminho, a seção Radar mostra os melhores DVDs para rodar no seu PS 2 americano. Em tempo: skate é um peixe parecido com a arraia e foi também o primeiro modelo de submarino nuclear feito pela marinha americana, em 1957.

Capa 24

Manhas e manobras para chegar ao final de Tony Hawk's Pro Skater 2 estão em um superdetonado, feito sob medida para os radicais

Play 18

A tradicional série de RPG Dragon Quest volta à cena com sua primeira versão para consoles da Sony

Radar 6

Confira os melhores filmes em DVD que você pode assistir em seu PlayStation 2 americano

Detonados 32

A gata Aya Brea (atenção, não é esse bicho feio aí ao lado!) volta nas páginas do Detonado de Parasite Eve 2, republicado a pedido dos ávidos leitores

Em Breve 8

A galera da Sony da Europa cai de boca no gênero ação e prepara Titanium Angels, um candidatíssimo a blockbuster em 2001

OS JOGOS DESTA EDIÇÃO

PlayStation
Blaster Master *10*
Championship Motocross 2001 *10*
Championship Surfing *10*
Disney's The Emperor's New Groove *11*
Dragon Quest VII *18*
Duke Nukem Land of the Babes *22*
Eternal Eyes *11*
ESPN MLS Game Night *14*
FIFA 2001 *8*
Libero Grande 2 *16*
Monster Rancher Battle Card Episode II *20*
Tokimeki Memorial 2 *10*
Winning Eleven 2000 U-23 *16*

PlayStation 2
Blood Roar 3 *12*
Cool Borders Code Alien *12*
FIFA 2001 *8*
Star Wars: Starfighter *13*
Time Splitters *12*
Titanium Angels *9*
Unison *12*
Unreal Tournament *13*
World Soccer 2000 *17*

PSM SOLUÇÃO

Será que vocês podem me ajudar com o jogo Dragon Ball GT? Já consegui habilitar os Super Sayajin e o Goku nível 4. Como faço para habilitar outros?

Dimas Diógines
São Paulo, SP

• Anote aí como fazer para jogar com Bebi Vegita. Segure Select e aperte □ na tela de seleção de personagens até o início da luta, assim ele estará disponível.

Olá, pessoal da PlayStation Magazine! Existe algum truque para Medal of Honor?

Paulo Roberto Marth
Venâncio Aires, RS

• Existe sim, Paulo. Aí vão algumas dicas: para ter munição infinita, digite BADCOPSHOW como password. Para invencibilidade, digite MOSTMEDALS. Beleza?

Eu queria alguns códigos de Gameshark para o jogo Valkyrie Profile americano.

Nixon Raymundo da Rosa
Nova Iguaçu, RJ

• Aí vão alguns códigos para o personagem Lenneth Valkyrie: HP infinito 801DFF48 E0FF / 801DFF4A 05F5; HP máximo 801DFF4C E0FF / 801DFF4E 05F5; level no máximo 801DFE9C 00FF; e ataque máximo 801DFF58 E0FF / 801DFF5A 05F5.

Eu gostaria de saber quando serão lançadas as versões americanas dos jogos Final Fantasy IX e Breath of Fire IV. E o Detonado de Parasite Eve II, quando saiu?

corero@zipmail.com.br

*• Final Fantasy IX provavelmente será lançado neste mês, e Breath of Fire já deve estar disponível. Ah! Você está com sorte, pois o Detonado está publicado novamente nesta edição, já que a **PSM** nº 1, edição em que ele saiu anteriormente, está esgotada.*

Vocês têm algum código para Vagrant Story?

Lucas dos Santos Tomazine
Jundiaí, SP

• Para ter HP infinito, digite D011FA2E 8011 / 8011FA58 03E7 / 8006006C; para MP infinito, D011FA2E 8011 / 8011FA5C 03E7 / 80060070 03E7; e para conseguir um dano de ataque de 999, D005E1C0 0020 / 801FBC84 03E7.

Em Wild Arms 2, estou em Lost City e não consigo acionar o elevador para chegar ao chefe.

Fernando Momi
São Paulo, SP

• Fernando, você deve usar o item Conductor, que pode ser encontrado em dois baús (veja fotos) localizados nas casas de Lost City. É só entrar no menu e usar o item no painel. Assim você poderá usar o elevador.

E aí, galera? Eu gostaria de parabenizá-los pela revista e aproveitar para pedir alguma dica do jogo Ready 2 Rumble e do Spider-Man.

Aroldo Batain
Mairinque, SP

• Valeu pelo elogio, Aroldo. Em Ready 2 Rumble, entre com o código CHAMP no lugar do nome do Gym para desbloquear tudo! E em Spider-Man, para destravar tudo, digite o cheat ELL NATS (não se esqueça do espaço entre as letras L e N!). Falou, cara?

Evolução de monstrinhos em Digimon World

Em Digimon World, como faço para evoluir meu monstrinho? E o que faço se ele ficar com sede?

stellamc@zaz.com.br

• É muito fácil! Basta dar comida a ele, fazê-lo descansar na casa de Jijimon (a gotinha é de suor, não de sede!), participar das batalhas e, principalmente, treiná-lo no Green Gym (veja foto ao lado). Dependendo do peso, da força e da velocidade, seu digimon vai evoluir para um monstrinho diferente!

Escreva para a seção PSM Solução, da revista **PLAYSTATION MAGAZINE** - Caixa Postal 3342, São Paulo, Cep: 01060-970.
Atenção, galera: esta seção é só para o esclarecimento de dúvidas sobre jogos, sobre a revista e coisas afins.

Para dar o seu recado, escreva para PS Magazine, Caixa Postal 3342, S. Paulo, Cep 01060-970 ou para o e-mail psm@novacultural.com.br. Não esqueça de botar seu nome e endereço completos, telefone e CPF seu ou de seu responsável em caso de promoções

FALA, MALUCO!

O volante ainda pode ser seu!

É isso aí, galera! Por causa do feriadão, a gente antecipou o fechamento da revista. Então nada mais justo do que estender o prazo para vocês mandarem suas cartas para a promoção, que vai render um supervolante V3 para a idéia mais original. O tema, para quem não lembra, é o seguinte: *Por que os heróis dos games sempre usam cueca por cima da roupa?* O assunto até pode ser meio delicado, mas você já reparou que o Spidey, o Batman, o Super-Homem, enfim, TODOS! eles usam a tal cuecona à mostra? Pense no motivo e escreva para cá. Mas bote a caixola para funcionar, mano, porque a gente já cansou de ler bobagem. Queremos algo interessante, diferente, um belo mergulho no pote de maionese, entendeu?

QUERO FAZER UMA RECLAMAÇÃO:

Por que meu Viper escorrega mais na curva do que o NSX, em Gran Turismo? Quanto ao Detonado, que tal Legend of Mana. Alundra 2, Final Fantasy IX, Urban Chaos, Chase the Express, Spider-Man, Tony Hawk's Pro Skater 2, Legend of Dragoon, Tenchu 2, Chaos Break, Global Domination, Armored Core? Que tal?

Marcelo de Almeida Silva
Bauru, SP

PSM: *Mano, numa boa, você tá com mania de perseguição. O único motivo pelo qual seu Viper escorrega mais que o NSX, deixando você para trás, é que a estabilidade dele é menor. Nada além disso! Você já tentou correr com o NSX? Se você fizer isso e o NSX começar a escorregar mais que o Viper, aí você pode ficar preocupado! Quanto às sugestões de Detonado, valeu mesmo. Anotamos tudo direitinho!*

Os vencedores da promoção "A Espiã Que Te Amava"

Sea Lara estivesse meio deprê, bastaria ler as cartas que recebeu de vocês, leitores. Um mar de conquistadores enviou seu recado à gata de Tomb Raider. Os sortudos que conseguiram um lugar ao sol estão relacionados abaixo. O vencedor leva um PS One, o novo compacto da Sony, mais um acessório para PlayStation. Os outros levarão um acessório para PlayStation. Confira os nomes dos ganhadores:

1º lugar

Igor Lionel da Silva Gomes
Bueno Brandão, MG

2º lugar
Alcenir Roitman de Oliveira
Aracaju, SE

3º lugar
Jefferson Antônio dos Santos Branquinho
Rosana, SP

4º lugar
Rodrigo Beranger
Sorocaba, SP

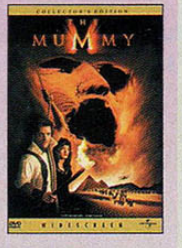
5º lugar
Ulisses Tozoni Vieira
Rio de Janeiro, RJ

VINTE DVDS DE PRIMEIRA PARA O PLAYSTATION 2 AMERICANO

PS MAGAZINE Agora que o PlayStation 2 americano já foi lançado, você não pode deixar de testar todas as possibilidades do novo console da Sony. Então que tal comprar ou alugar alguns DVDs para assistir nas horas de descanso, enquanto você não está detonando algum jogo? Especialmente para quem gostou da idéia, a galera da ***PlayStation Magazine*** fez uma superpesquisa para selecionar os 20 títulos mais interessantes que há no mercado e que, claro, têm a ver com os gamemaníacos. Mas atenção: quando você for comprar ou alugar algum desses filmes, não se esqueça de pedir o DVD para a região 1, já que seu console é americano. A única desvantagem é que os filmes não são legendados em português. Por enquanto (até que alguém descubra como destravar o PS 2!), os DVDs da região 4, feitos para o Brasil, não funcionam no console. Confira nossas sugestões:

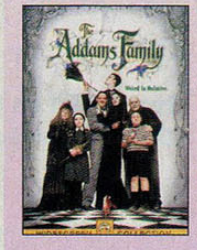
The Fifth Element *(O Quinto Elemento)* – No século XXIII, um motorista de táxi ajuda mulher misteriosa a escapar de uma gangue e acaba se envolvendo numa luta pela salvação do planeta. Infelizmente, o jogo para PlayStation não tem metade da qualidade do filme.

The Mummy *(A Múmia)* – O filme está servindo de base para o jogo que será lançado para o PlayStation 2 em novembro. A história é a seguinte: um sacerdote é enterrado vivo após paquerar a amante do faraó. Três mil anos depois, um grupo de caçadores de tesouros vasculha a sepultura do cara e traz a múmia de volta à vida.



007 The World Is Not Enough *(007 – O Mundo Não É o Bastante)* – Com a missão de proteger uma gata que é herdeira de um barão do petróleo, o agente especial mais famoso do mundo vai ter de encarar seu tradicional inimigo Renard. A mais nova aventura de 007 serviu de base para os jogos do Nintendo 64 e do PlayStation, que será lançado este mês.

X-Men *(idem)* – O filme é um verdadeiro presente para quem curtiu os quadrinhos e os games dos mutantes da academia do professor Charles Xavier. Os efeitos visuais são o máximo. Além disso, o diretor Bryan Singer soube dar um tom adulto ao filme ao discutir a questão da discriminação contra as minorias geneticamente alteradas.

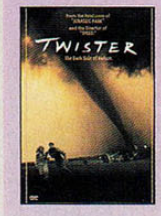


The Addams Family *(Família Addams)* – Mais um clássico indispensável da lista. Você não pode perder a poderosa Anjelica Huston como Morticia e o cômico Raul Julia como Gomez interpretando as trapalhadas da família mais esquisitona que já apareceu. De quebra, mate a saudade do Frankenstein!

Lost in Space *(Perdidos no Espaço)* – O filme foi feito para um público que ainda nem era nascido no fim da década de 60, quando a série fazia sucesso na TV. A história se passa no ano de 2058, quando uma família acaba se perdendo no espaço durante uma missão que tinha como objetivo abrir um portal para um planeta distante da Terra.

Jurassic Park *(Parque dos Dinossauros)* – Se você gostou do jogo para PlayStation, vale ter o DVD em casa, pois os monstrengos criados pelo diretor e produtor Steven Spielberg ficam ainda mais realistas nesse formato. Oscar em efeitos especiais e sucesso absoluto de bilheteria no mundo, o filme tem como tema a clonagem dos extintos animais.

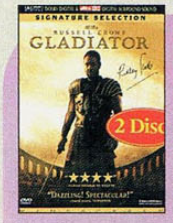
The Lost World *(O Mundo Perdido)* – A continuação, que também é tema de jogo para PlayStation, não ficou tão boa quanto o primeiro filme, apesar de Spielberg ter assumido o controle total da produção. Mas o DVD vale a pena, pois os efeitos especiais digitais estão ainda melhores e há mais monstrengos em cena.



Twister *(idem)* – A aventura retrata de perto a sina dos norte-americanos, que convivem com a constante ameaça de vendavais devastadores e tornados. É claro que o filme é meio forçado em alguns momentos, mas isso tem um lado positivo: você pode curtir uma jamanta voando em sua direção como se fosse um cisco no meio de uma ventania.

American Pie (idem) – Esse DVD é bem legal, mas é recomendado somente para quem não acredita mais na história da cegonha. Sexo é o único assunto do filme, mas pode tirar o cavalinho da chuva porque você não vai ver nada demais! É só um bando de moleques que pretende perder a virgindade antes de uma festa.

Matrix (idem) – Excelente título para a turma que curte aventura e ficção científica. Um hacker descobre por meio de um grupo de revolucionários que toda a humanidade vive uma realidade criada por um sistema de inteligência artificial.



Gladiator (Gladiador) – O general romano Maximus Decimus é traído por um príncipe corrupto e parte para a vingança, depois de ter a família assassinada. A gente indicou o filme porque é bom, mas vê se não viaja na maionese pensando que é o Maximus.

The Bone Collector (O Colecionador de Ossos) – O filme é inteligente e ainda traz a gata rebelde Angelina Jolie, uma policial que está trabalhando com um detetive tetraplégico para capturar um serial killer de Manhattan.

The Blair Witch Project (A Bruxa de Blair) – O filme não tem nada de tão apavorante como diziam quando ele foi lançado no cinema. A fama deu-se graças à excelente estratégia de marketing feita na Internet. Se vale a pena? Vale por ser um filme americano bem diferente do padrão.

Onde encontrar o DVD 1

Se você não sabe onde encontrar DVDs da região 1, tente nos locais onde a equipe da **PlayStation Magazine** fez a pesquisa:

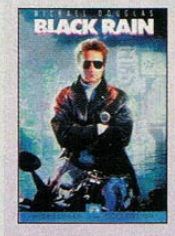
- Rede Saraiva Music Hall: os DVD custam, em média, R$ 70;
- Locadora Première, São Paulo: a locação sai a R$ 4,90. De segunda a quinta-feira, você aluga dois DVDs e paga somente um. Telefone: (11) 3865-2904;
- Vídeo Um, Curitiba: a locação custa R$ 2,50 ou R$ 4. Há também DVDs à venda, por R$ 14,90 ou R$ 19,90. Telefone: (41) 223-2300.
- Amazon (*www.amazon.com*): o procedimento é o mesmo para comprar games. Basta ter um cartão de crédito e fazer a encomenda. Os DVDs custam, em média, US$ 25. Se você pedir a remessa tipo DHL Worldwide Express International, o produto chegará à sua casa em até quatro dias úteis. A taxa do serviço é US$ 19, mais US$ 2,25 por DVD. No site há instruções em português.
- Musak On-Line (*www.musak.com.br*): os DVDs custam, em média, R$ 60. A taxa de entrega normal para todo o Brasil é de R$ 5,80; via Sedex, varia entre R$ 5,20 e R$ 27, dependendo do Estado. Você escolhe seu produto e depois faz um depósito bancário na agência escolhida.

The Sixth Sense (O Sexto Sentido) – Esse é de tirar o chapéu! O filme é inteligente, bem produzido e sério. É a história de um garotinho que vê pessoas mortas e seu psicólogo, atormentado pela lembrança de um paciente que não conseguiu ajudar. Se você é daqueles que ainda acordam molhados de vez em quando, não assista!

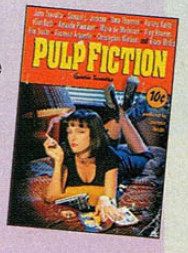
Blade Runner (O Caçador de Andróides) – Clássico dos clássicos, esse filme de ficção científica foi unanimidade aqui na redação. Futurista, o enredo é um dos poucos que trata de uma cidade superpovoada e superpoluída com sensibilidade.

Trainspotting (idem) – Indicado para maiores de 18 anos, esse título mostra o destino de um grupo de amigos de infância. Alguns se metem com drogas, outros bebem demais, um pega AIDS e assim vai. Resumindo: assista para lembrar do que é certo e o que é errado na vida.

Black Rain (Chuva Negra) – Um bom policial também é fundamental na lista. A fotografia desse filme é assinada por ninguém menos que Jan De Bont, o cara que fez Velocidade Máxima. A história também é legal: dois policiais de Nova York acabam se metendo com a Yakuza, a máfia japonesa.



Pulp Fiction (Tempo de Violência) – O cotidiano do submundo foi muito bem retratado nesse título, ao lado de fatos corriqueiros na vida de um casal de assaltantes. O filme é legal, mas aqui também vale a dica: violência só vale a pena nos filmes, por causa dos efeitos visuais.



Fight Club (Clube da Luta) – Definitivamente, esse título é aconselhável para maiores de 18 anos. No fundo não tem nada de mais: um bando de caras resolve se arrebentar na porrada. Mas o roteiro é insano, daí a preocupação em manter a audiência somente entre o povo que já tem (ou deveria ter!) a cabeça no lugar.

FIQUE ESPERTO!

Sony divide a produção de periféricos

Em uma tentativa de acelerar a produção dos consoles PS 2, a Sony anunciou que vai passar a produção de alguns itens, como aparelho de som para automóveis e sistemas de navegação por satélite, para a empresa americana Selectron Corp. O reduzido número de consoles para o laçamento americano deu-se, segundo a Sony, por causa de problemas de produção. Mas a empresa já anunciou que pretende alcançar a marca de 3 milhões de PS 2 vendidos nos EUA até março de 2001.

Blockbuster americana aluga PS 2 e games

A rede americana de locadoras Blockbuster está alugando jogos para o PlayStation 2 e o próprio console, recém-lançado nos EUA. As locações tiveram início no mesmo dia da chegada do videogame à terra do Tio Sam, em 26 de outubro. Para aumentar a adesão do público, o site da rede (*www.blockbuster.com*) lançou uma promoção, que vai durar até 30 de novembro e dá um PS 2 por dia aos internautas vencedores.

Nova versão de *Dragon Quest VII* só em 2001

A Enix já está providenciando a versão americana de **Dragon Quest VII**. Ela será lançada na América do Norte e na Europa em 2001 e vai rodar nos consoles PlayStation e PS One. Chamado **Dragon Warrior VII**, o jogo terá pequenas mudanças em alguns aspectos, segundo a Enix, devido a diferenças culturais e religiosas.

Titanium Angels

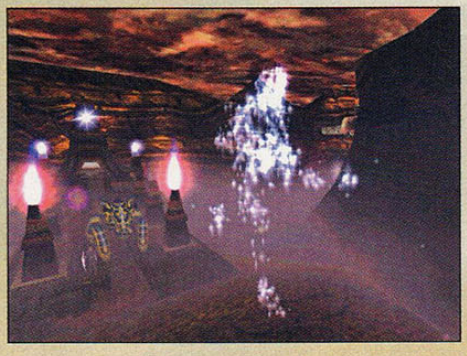
SCI/Empire Interactive

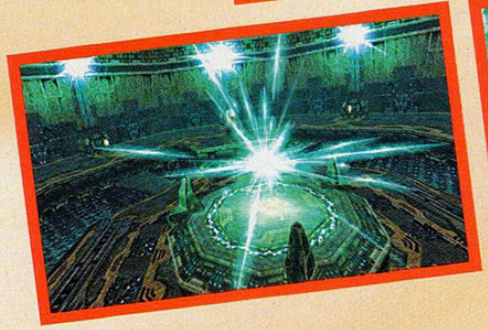
Aventura

•GB

Disponível no 2º semestre de 2001

Titanium Angels foi um dos bons títulos de ação para o PlayStation 2 que deram as caras na ECTS, feira européia de games. O jogo se passa num futuro alternativo da Terra, numa época em que quatro diferentes raças estão travando um grande conflito e lutando pela sobrevivência. A personagem que você vai controlar a maior parte do tempo é Carmen Blake, uma caçadora de recompensas da raça conhecida como The Kindred. A aventura começa quando a moça topa fazer um serviço arriscado em troca de uma grande quantia em dinheiro. A missão dela será acabar com Elegia Furie, um ditador militar de uma ilha bastante rica. Só que isso não vai ser nada fácil: Carmen terá de se infiltrar na bem guardada base militar da ilha e dominar todo o exército inimigo. Você também poderá controlar outro personagem, chamado de Titan. **Titanium Angels** conta com todos os elementos de um ótimo jogo de ação em 3D. Conforme o desenrolar da história, os personagens vão se desenvolvendo, melhorando suas habilidades, o que confere muito realismo ao game. O negócio agora é aguardar até o ano que vem para conferir esse que deverá ser um dos grandes sucessos do PS 2.





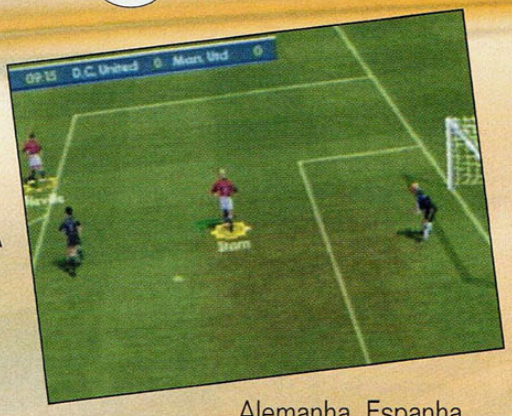
Fifa 2001 Major League Soccer

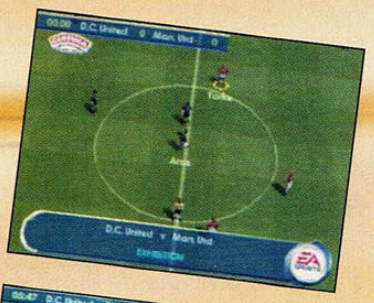
EA SPORTS

Esporte

•EUA

Já disponível





FIFA 2001 para o PlayStation e **FIFA 2001** para o PS 2 são o mesmo jogo. As maiores diferenças, como era de se esperar, estão na parte visual. O jogo inclui mais de 50 seleções de todo o mundo e, além disso, 17 grandes ligas nacionais, como a Major League Soccer dos EUA (que dá nome ao jogo) e outras de países como Inglaterra, Alemanha, Espanha, Itália e França. Você poderá participar de partidas amistosas, ligas e copas, além de ter a opção de jogar no modo Multiplayer.

A inteligência artificial dessa versão é a melhor de toda a série para o PlayStation, e as músicas do Jamiroquai garantem a boa trilha sonora. Quanto aos gráficos, eles não são show de bola como os do PS 2. Mas em comparação com os jogos anteriores para o 32 bits da Sony, esse é o que possui o visual mais detalhado. Quem curte um bom futebol terá diversão garantida no game.

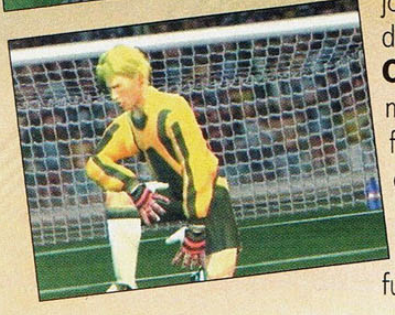
Fifa 2001 Major League Soccer

EA SPORTS

Esporte

•EUA

Disponível em novembro



Fifa 2001 Major League Soccer, a versão americana do japonês **FIFA Soccer World Championship**, já está no forno, porém com algumas diferenças em relação ao original. A grande novidade do título é o modo Multiplayer para quatro jogadores, que fez muita falta na versão oriental. O jogo também conta com um medidor de potência de chutes, coisa típica dos games da Konami. Os jogadores terão aparência bastante variada, já que existem mais de 200 rostos diferentes à sua disposição, contra os dez de **World Championship**. Você também vai sentir uma boa melhora na inteligência artificial do game, podendo fazer jogadas ainda mais legais. Os modos de jogo continuam os mesmos: Exhibition, World Cup, U-23 (seleções sub-23), Championship, League e Training. Se você curtiu a versão oriental desse futiba, não perca a nova investida da EA Sports!

Tokimeki Memorial 2

Konami

Simulador

•JAP

Sem data prevista de lançamento

A segunda versão do simulador **Tokimeki Memorial** não está tão dramática quanto a primeira. Ao contrário, a grande novidade é a música: o game virou uma espécie de **Dance Dance Revolution**. Você vai dançar sem parar e ainda curtir gráficos bem legais e personagens cheios de detalhes. As músicas podem não ser lá essas coisas, mas isso não compromete a diversão. Por enquanto, o game só vai dar as caras no Japão.

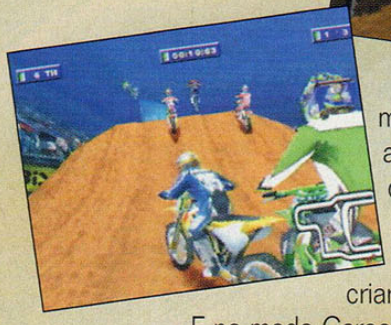
Championship Motocross 2001

THQ

Corrida

•GB

Já disponível



A segunda versão do game que traz Ricky Carmichael como estrela principal vai garantir a você uma experiência muito realista, graças aos gráficos bem detalhados e à suave movimentação. Entre as novidades, destaque para os 30 novos corredores e para a opção de criar seu próprio piloto. E no modo Career, você agora vai lidar com patrocinadores e marcas.

Championship Surfer

KROME STUDIOS/MATTEL

Esporte

•EUA

Disponível em 20 de novembro

Chegou a vez de a galera do surfe curtir uma boa praia com **Championship Surfer**. A preocupação da equipe da Krome em reproduzir fielmente as ondas do mar (dificuldade que acaba impedindo que os jogos do gênero se sobressaiam) foi tanta que o resto da parte visual ficou devendo. Mas pelo menos desta vez não será possível reclamar dos controles e da movimentação dos surfistas, que ficou muito boa.

Blaster Master: Blasting Again

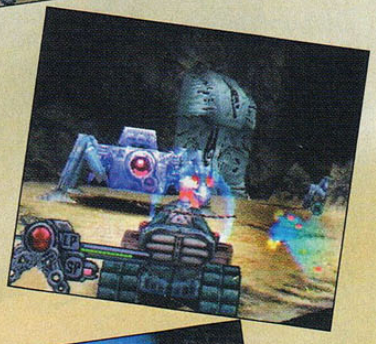
SUN SOFT

Ação

•EUA

Já disponível

Depois de passar pelo Nes, pelo Mega Drive e também pelo Game Boy, **Blaster Master** chega ao PlayStation. Vinte anos depois da última aventura, os filhos de Jason, Roddy e Elfie, deverão investigar o que está por trás de alguns estranhos acontecimentos geológicos. Com a ajuda do novo tanque Sophia, eles terão de explorar um mundo subterrâneo e lutar contra mutantes metade humanos, metade máquinas. A versão mantém a fórmula original, mas acaba perdendo com gráficos ultrapassados.



Disney's The Emperor's New Groove

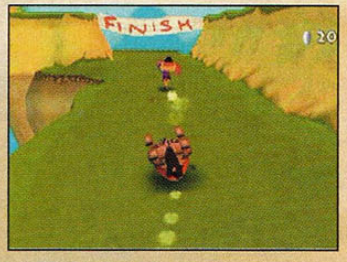
ARGONAUT

Aventura

•EUA

Já disponível

The Emperor's New Groove, produzido pela Argonaut, é um game baseado no filme da Disney que deverá ser lançado no fim do ano nos EUA. A história é a seguinte: um imperador arrogante e sarcástico é odiado por toda a população. Até que, um dia, um cidadão meio exaltado joga uma maldição no cara, transformando-o em uma lhama. Isso mesmo, um animal! Como quadrúpede, o imperador deverá aprender a lição e tornar-se uma pessoa mais humilde, contando para isso com a ajuda de apenas um carinha. As fases do jogo são bem diferentes. Na primeira, você estará em uma montanha-russa, dentro de um carrinho que mais se parece com uma xícara de chá! Os controles são meio complicados, mas dá pra se divertir bastante. O mais engraçado da história é que o imperador poderá se transformar em outros animais, como um sapo ou um peixe. O visual, apesar de simples, é muito bonito, com boas animações.



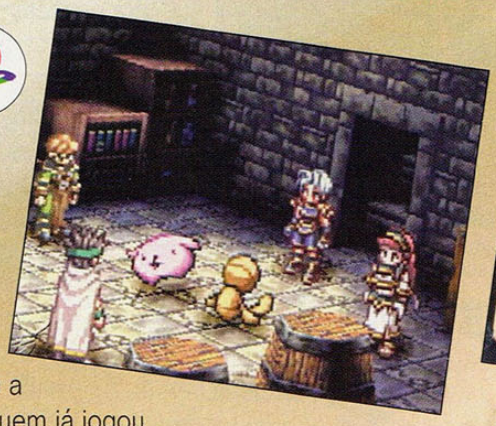
Eternal Eyes

SUN SOFT

RPG

•JAP

Já disponível



Eternal Eyes, novo RPG da Sun Soft, tem um enredo um pouco batido: uma poderosa força do mal está aterrorizando as pessoas e a tarefa de derrotá-las ficará a cargo de algumas crianças espertinhas. Quem já jogou games como **Final Fantasy Tatics** e **Shining Force** vai sentir-se bem familiarizado com a história. As melhores cenas do jogo são as de batalha. É nelas, aliás, que você terá um controle maior de seu personagem, já que os controles na maior parte do tempo não ajudam muito. É também no campo de batalha que você terá maior liberdade de movimentação. A exploração dos cenários é típica dos RPGs em 3D para o 32 bits, porém um pouco limitada. E a velocidade é meio reduzida. Resumindo: quem jogar vai precisar ter um pouco de paciência!

Unison

TECMO

Música

•JAP

Sem data prevista de lançamento

Unison promete levar muito balanço pra galera do PS 2, a exemplo do que fez **Dance Dance Revolution**, para PlayStation. Além de bons gráficos e personagens interessantes, o jogo possui duas grandes novidades: um tipo de controle diferente, que utiliza os dois botões analógicos do Dual Shock; e um enredo, coisa rara entre os games do gênero. Você fará parte da banda Unison, que luta contra o regime de um ditador que proíbe a dança em uma cidade japonesa.

Time Splitters

EIDOS

Ação

•GB

Já disponível

A grande atração do novo game de tiro em primeira pessoa publicado pela Eidos é o modo Multiplayer, para quatro jogadores. Até existem outros modos de jogo (você ainda pode escolher se vai jogar sozinho ou em dupla!), mas eles vão servir mais para destravar novos personagens, fases e outras possibilidades a serem usadas no Multiplayer. Antes do início do jogo, você tem a opção de definir algumas configurações, como o número de inimigos que terá de matar e as armas que serão usadas. Além disso, existe ainda um modo em que você constrói seu próprio cenário.

Bloody Roar 3

NAMCO

Luta

•JAP

Sem data prevista de lançamento

Mesmo sem grandes novidades, essa seqüência do jogo de tiro da Namco (que provavelmente será lançada também para arcades) promete. A principal diferença da nova versão é a parte gráfica, agora muito melhor graças aos excelentes recursos do PlayStation 2. Em relação aos outros games de tiro, **Bloody Roar 3** destaca-se por possuir um modo de jogo em que você pode transformar seu lutador em animais e feras de arrepiar. Você vai virar um enorme lobo, urso e até mesmo um feioso lagartão, e assim poderá usar ataques especiais.

Cool Boarder Code Alien

UEP SYSTEMS

Esporte

•JAP

Disponível em dezembro

A UEP Systems, criadora da série Cool Boarders, está trabalhando no primeiro título da famosa série de snowboarding para o PS 2, **Cool Boarders Code Alien**. As novidades serão muitas. Além de gráficos e animações de arrasar, **Code Alien** vai trazer novos modos de jogo e diferentes possibilidades de manobras e combinações para seu personagem arrebentar nos campeonatos. Você terá à disposição snowboarders profissionais e equipamentos de verdade, com marcas de empresas famosas na área. A trilha sonora não fica atrás de tudo isso: ela promete arrepiar, com um rock pesado de primeira.

Unreal Tournament

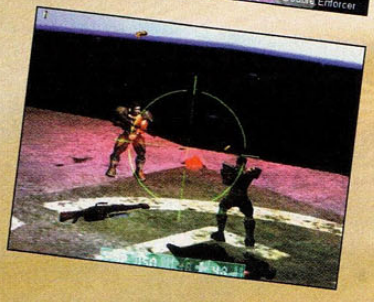
INFOGRAMES

Tiro

•EUA

Já disponível

Unreal Tournament, jogo de tiro clássico do PC, chegou com tudo ao PlayStation 2. Só que a nova versão é completamente diferente e muito mais incrementada. No console, você poderá escolher entre jogar com um mouse e um teclado (que devem ser conectados à porta USB do PS 2) ou usar o controle Dual Shock. A jogabilidade é bastante parecida com a do PC e os menus oferecem bastante opções. O modo Multiplayer é o melhor do jogo: você até pode jogar com seus amigos em quatro televisões diferentes. No total, são 21 personagens selecionáveis (alguns precisam ser destravados) e quatro níveis de dificuldade. O número de fases depende de qual tipo de jogo foi selecionado: Deathmatch, Domination, Assault, Capture the Flag e Mutators. Como você pode notar, o jogo oferece inúmeras possibilidades. Os gráficos foram muito bem trabalhados e os personagens redesenhados para essa versão. Quem já curtia o game no PC não pode perder essa!



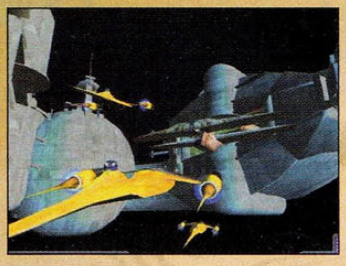
Star Wars: Starfighter

LUCAS ARTS

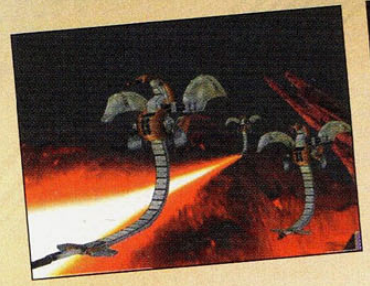
Ação

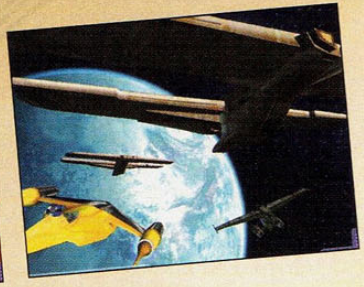
•EUA

Disponível em novembro



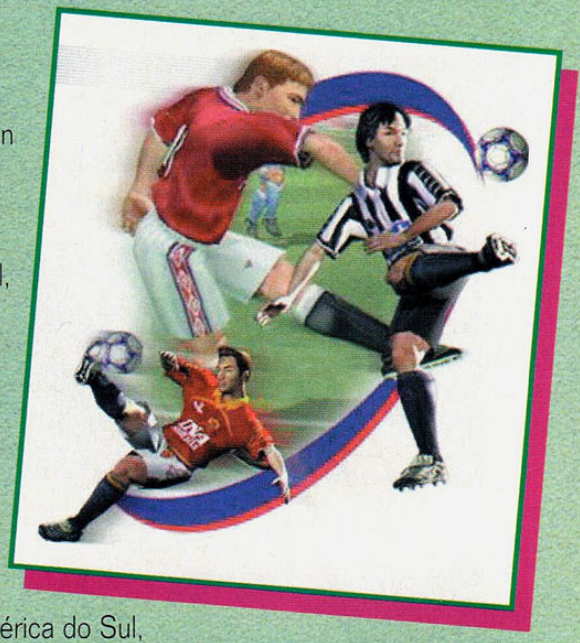
Essa é a primeira investida da Lucas Arts no novo console de última geração da Sony. **Star Wars: Starfighter** é mais um título baseado no filme *Episódio I* que vai trazer muita ação espacial. A aventura se passa em um mundo paralelo ao do filme. Você poderá controlar três diferentes personagens, cada qual com sua nave: Rhys Dallows, que pilota uma máquina do planeta Naboo; Vana Sage, com a nave Guardian Mantis; e Nym, que voa em avião de bombardeio. Os três personagens vão se revezando ao longo das 14 fases, cada uma ambientada em um lugar diferente do outro. Seu objetivo no jogo é salvar o planeta Naboo dos ataques da Federação, que pretende dominar tudo e todos. Os controles são bastante simples e fáceis, e você não terá dificuldade para definir a direção e a velocidade de sua nave. Os gráficos, bem detalhados, dão muito realismo aos cenários. Isso sem falar nas texturas e cores. Vale a pena investir nessa aventura!





PLAY É hora

Na virada do século, PlayStation ganha nova safra de games do esporte mais popular do mundo: escolas americana e japonesa estão presentes em novas versões



PS MAGAZINE Nova geração no pedaço. Depois das glórias das séries Winning Eleven e Fifa no PlayStation (e também em outros consoles, às vezes com outros nomes), chegou a vez de dar a camisa aos novos futibas. A Konami, empresa tão tradicional no futebol virtual quanto o Milan ou o Real Madrid no mundo real, lidera a grade de lançamentos. ***PlayStation Magazine*** botou seu time em campo para fazer uma matéria especial com a nova geração de futibas, mostrando três novos títulos que prometem fazer a alegria da galera. De quebra, mostramos **World Soccer 2000** para o PlayStation 2, primeiro jogo da Konami no gênero para a "caixa preta" da Sony. Apesar de, como todo mundo sabe, a bola ser mais bem jogada na Europa e na América do Sul, as escolas americana e japonesa vão ganhando espaço. **ESPN MLS Game Night**, baseado na liga americana de futebol, e o

DICA: *treine cobranças de falta. Se aparecer alguma durante o jogo, é bem fácil de converter em gol*

ESPN MLS GAME NIGHT

DICA: *nos chutes pegos de primeira, a força do medidor aumenta com muito mais velocidade*

DICA: *não dê carrinhos nem empurre o jogador para roubar a bola, basta ir em cima dela*

DICA: *cuidado com a força do chute, o medidor de força aumenta muito rápido*

DICA: *o chute de longa distância é uma arma muito forte nesse game, treine um pouco para pegar o jeito*

Valderrama é estrela de *MLS*

Valderrama, aquele jogador cabeludo da Colômbia, famoso pelo estilo "cheguei", é um dos maiores ídolos de **ESPN MLS Game Night**. O cara assinou um contrato com a Konami para aparecer na capa e em grande parte das cenas de abertura do jogo. A torcida americana, que adora o cara, agradeceu!

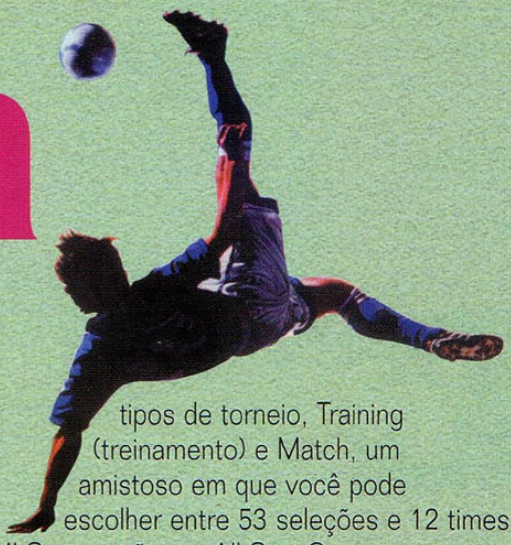
Seleção japonesa em alta e em todas

A Konami resolveu investir no sucesso que o time nipônico vem fazendo depois da boa campanha no Pré-Olímpico e nas Olimpíadas. Além de contar com a licença da Federação e do Comitê Olímpico japonês, **Winning Eleven 2000 U-23** leva na capa uma foto da seleção de olhos puxados.

Primeiro *Libero Grande* veio em 98

A primeira versão de **Libero Grande** foi lançada para o PlayStation em outubro de 1998, no Japão. Apesar de um ser um bom jogo (e inclusive ter sido considerado um dos mais inovadores do mercado!), ele acabou não ficando muito conhecido aqui nas bandas do ocidente.

de bater um bom futiba



japonês **Winning Eleven 2000 U-23**, oficializado pela federação e pelo comitê olímpico japoneses, são os novos games da produtora de International SuperStar Soccer. Os dois jogos são bem parecidos, e seguem a linha da série Winning Eleven. Os gráficos são bem parecidos, e os controles também contam com os mesmos comandos, precisos e com respostas rápidas. A movimentação dos jogadores é bem realista. As poucas diferenças ficam mais por conta do som e dos modos de jogo. O som de MSL não traz muitas novidades. Já o de Winning Eleven conta com narração somente na hora do gol, mas a torcida é pra lá de animada, canta durante o jogo inteiro. Em MLS há cinco modos de jogo: MLS Season, Cup, Custon League, que são diferentes tipos de torneio, Training (treinamento) e Match, um amistoso em que você pode escolher entre 53 seleções e 12 times oficiais da MLS, ou então um All Star Game com as grandes estrelas da liga. Você pode também criar uma galeria com os títulos que conquistar. Em Winning Eleven, os modos de jogo são Match, League, Cup, Olympic, Trainning e Master League, uma liga com 22 times da Europa, um da Argentina e um do Brasil. Mas o único time oficial é a seleção japonesa. A Namco foi a responsável pelo game mais original, **Libero Grande 2**. A grande novidade é que você controla apenas um dos 11 jogadores do seu time, podendo

COMPARE OS NOVOS GAMES E ESCOLHA O SEU

	ESPN MLS Game Night	Winning Eleven 2000 U-23	Libero Grande 2
Jogabilidade	Excelente! Os jogadores se movimentam de maneira bastante livre e rápida	Tão boa quanto a do jogo anterior, com a desvantagem de ser um pouco mais lenta	A movimentação dos jogadores é um pouco dura e os comandos têm respostas meio lentas
Variedade de times	São 62 equipes ao todo, sendo 12 times da MLS, 48 seleções e mais 2 times especiais	São 96 equipes, sendo 54 seleções, 18 sub-23 e 24 times da Europa e América Latina	São apenas 32 seleções, com muito poucas opções
Número de estádios	13	15	3
Variações táticas	Opção de 16 tipos de formação do time e 20 estratégias de jogo diferentes	Opção de 17 tipos de formação do time e 11 estratégias de jogo diferentes	Opção de 11 tipos de formação do time e 6 estratégias de jogo diferentes
Grau de realismo	Jogadores com características muito particulares, como cabelo, força e até jeito de correr	Chutes de chapa e trivela, colocados e até de bico	Você é apenas um dos 11 jogadores e precisa ajudar sua equipe no ataque e na marcação

ESPN MLS Game Night

Esporte
Konami

9.5

CONTROLE	10
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	9
SOM	9

2 Jogadores - Memory Card

▲ PONTO FORTE
Movimentação dos jogadores livre e bastante rápida

▼ PONTO FRACO
A narração só cita os nomes de jogadores da liga MLS

Winning Eleven 2000 Sub-23

Esporte
Konami

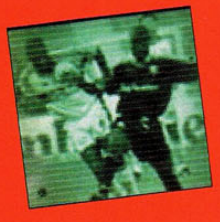
8.8

CONTROLE	9
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	9
SOM	8

2 Jogadores - Memory Card

▲ PONTO FORTE
Grande variedade na hora de escolher os times

▼ PONTO FRACO
A narração de jogo acaba sendo muito monótona



Libero Grande 2

Esporte
Namco

9.0

CONTROLE	8
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	9
SOM	10

2 Jogadores - Memory Card

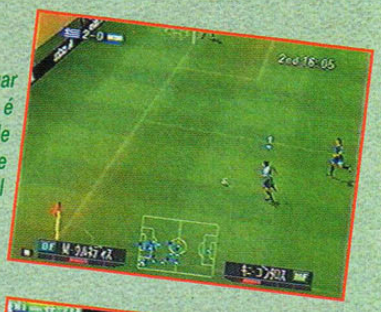
▲ PONTO FORTE
Novo conceito em que você controla apenas um jogador da equipe

▼ PONTO FRACO
Como no futebol de verdade, você participa menos, pois é um só

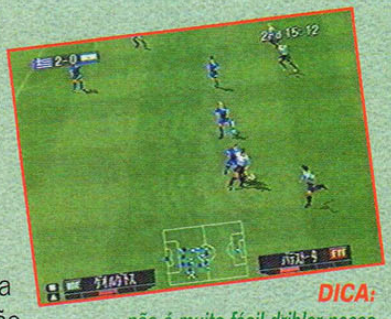
escolher um de qualquer posição. O negócio é botar a cabeça pra funcionar, posicionar-se bem em campo e prestar bastante atenção nas jogadas de seus companheiros. Existe um tipo de controle para ataque e outro para a defesa. Os gráficos são bons, porém a movimentação dos jogadores não é tão realista quanto a dos concorrentes. O controle é um pouco exigente, mas nada que um belo treino não resolva. A trilha sonora rola em toda a partida. Os modos são Exhibition, International Cup, World League e Liberogrande Cup, em que você participa de um torneio mata-mata até chegar à grande final. Você também pode criar seu jogador, e escolher até sua chuteira!

WINNING ELEVEN 2000 U-23

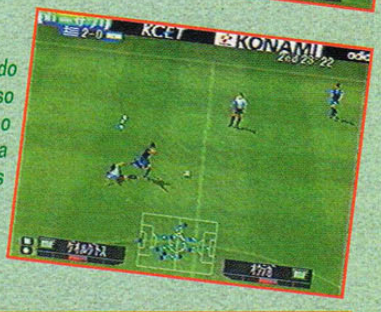
DICA: *para sair com o goleiro, segure o botão de lançamento*



DICA: *jogar pelas pontas é um grande atalho para se chegar ao gol*



DICA: *não é muito fácil driblar nesse jogo. O passe é sempre uma opção melhor*



DICA: *cuidado com o excesso de carrinhos, o juíz não perdoa entradas duras*

DICA: *aproveite o modo Training para ensaiar algumas cobranças de escanteios*

LIBERO GRANDE 2

DICA: *use o pequeno triângulo amarelo que fica sobre o jogador para saber o local exato para onde irão seus lançamentos*

DICA: *em qualquer posição que você jogue, sempre ataque e marque, o time precisa da sua ajuda*

DICA: *não peça lançamentos de longa distância aos seus companheiros, a marcação é forte e fica difícil de dominar a bola*

DICA: *quando seu companheiro estiver com a bola, basta apertar o botão de chute para ele chutar a gol*

DICA: *na linha de fundo, o botão de chute terá a função de cruzamento*

World Soccer 2000

Primeiro futebol da Konami para o PlayStation 2 precisa ter gráficos retrabalhados

PS MAGAZINE Depois de a Electronic Arts Sports ter lançado o primeiro jogo de futebol para o PS 2, **FIFA Soccer World Championship**, a Konami também tratou de providenciar um game do esporte favorito dos brasileiros. Os dois jogos não têm nada a ver um com o outro, a não ser pelos gráficos. Só que nesse aspecto, FIFA está um pouco à frente de **World Soccer 2000**, principalmente porque você vai encarar alguns slowdowns durante as partidas. Oficializado pela Federação Japonesa de Futebol e pelo Comitê Olímpico Japonês, o jogo da Konami apresenta a seleção oficial do Japão, bem como sua equipe olímpica. O jogo parece ser uma mistura de **International SuperStar Soccer** e **Winning Eleven**, as grandes séries de futebol da empresa. Os comandos são precisos e rápidos, e a movimentação dos jogadores é boa. Dois mil diferentes ângulos de câmera, 10 velocidades de jogo e mais de 90 seleções de todo o mundo estão presentes. Você ainda pode criar seu time, seu jogador e gravar seus gols, criando uma galeria.

DICA: *experimente alguns chutes de longa distância. Se o goleiro estiver em um level intermediário, dá para deixar sua marca*

DICA: *para lançar a bola em profundidade, aperte o botão L1 do joystick*

DICA: *no modo Exhibition, aumente o item "Motivation" de seus jogadores ao máximo (aperte o direcional para o lado do "High" até não acontecer mais nada)*

DICA: *para driblar o goleiro, pressione L2 quando chegar perto dele e ele passará lotado*

DICA: *as cobranças de falta normalmente acabam em gol, basta um pouco de treino*

DICA: *cruzamentos da linha de fundo para o cabeceio são muito eficazes para chegar ao gol*

Variedade não é problema

Quem acha que em game de futebol todos os jogadores são iguais pode se impressionar com o novo **World Soccer 2000**. Os caras da Konami garantem que o título inclui mais de 500 jogadores diferentes. Além disso, você também pode criar seu próprio profissional no modo Sucess e, à medida em que vai se dando bem nos jogos, ele progride ou não na carreira. Que variedade, hein?

Monte um novo jogador

Quem pretende esgotar todas as possibilidades do novo futiba da Konami não pode deixar de visitar a página *www.kceo.co.jp/rz012/top.html*. Lá é possível encontrar uma grande variedade de passwords para montar um jogador exclusivo no modo Story do game. Só que tem um detalhe: o site está inteirinho em japonês! Então pode tratar de arranjar um amigo tradutor antes de criar um jogador com a sua cara!

World Soccer 2000

Esporte
Konami

8.5

CONTROLE	9
DIVERSÃO	9
GRÁFICO	8
SOM	8

2 Jogadores - Memory card

▲ PONTO FORTE
Grande variedade de modos de jogo e de personagens

▼ PONTO FRACO
Apesar de bonitos, os gráficos possuem muitos slowdowns durante a partida

Dragon Quest VII

A sétima versão da série ficou uma verdadeira obra de arte. Além de manter elementos que fizeram da série um sucesso, a Enix tratou de melhorá-los

Toque do mestre Akira Toriyama

O mestre Akira Toriyama, criador de **Dragon Ball**, foi o responsável pelo design dos personagens de **Dragon Quest VII**. Para tocar o projeto, ele abriu mão de trabalhar em **Chrono Cross**, continuação de **Chrono Trigger** (que ele havia assinado antes).

Minigames e caça aos monstros

A seqüência de Dragon Quest está cheia de eventos. Como na versão anterior, há uma série de minigames durante o jogo. Você poderá entrar em um cassino, jogar pôquer e até caça-níqueis. Você também vai capturar monstros "a la Pokémon" para ajudar um maluco a montar um parque.

Mais profissões, magias e técnicas

Desta vez, haverá mais de 50 opções de profissões para você escolher, entre elas guerreiro, mago, lutador de artes marciais, dançarino e coringa. Lembre-se que a mudança de profissão durante o jogo é essencial para que você aprenda novas magias e técnicas.

Dragon Quest VII

RPG

Enix

9.8

CONTROLE	10
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	9
SOM	10

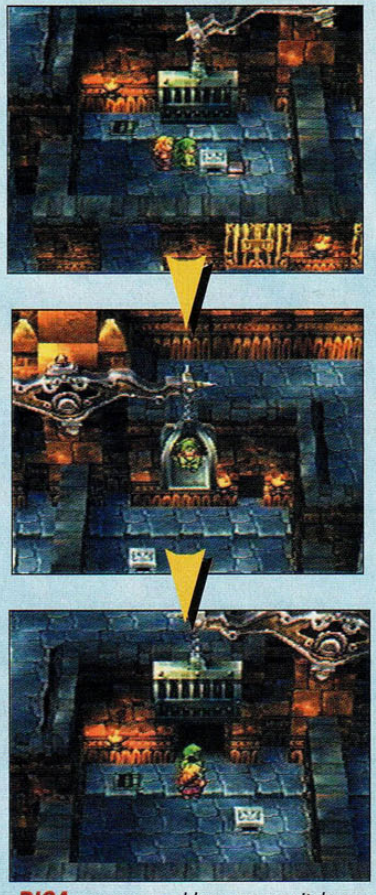
1 Jogador - Memory Card

▲ PONTO FORTE
Viajar no tempo é uma experiência muito interessante

▼ PONTO FRACO
As cenas de computação gráfica poderiam ter ficado melhores

P.S MAGAZINE Demorou, mas valeu a espera: **Dragon Quest VII** é uma verdadeira obra de arte! Para você ter uma idéia de quanto os jogadores esperavam a nova versão, mais de 3,5 milhões de cópias já foram vendidas desde o lançamento japonês, em agosto passado. A história é simples, mas bem criativa. Seu personagem vive em uma ilha de pescadores e, junto com dois amigos, se mete na maior encrenca. Ao visitarem um templo sagrado, vocês acabam voltando no tempo, indo parar em um continente desconhecido. Quando conseguem voltar para o presente, vocês percebem que criaram uma realidade diferente e melhor no mundo. Sua missão no jogo será colecionar peças de quebra-cabeças para abrir os portais do passado e voltar outras vezes no tempo. A grande mudança nos gráficos foi a conversão dos cenários para 3D. De resto, a seqüência mantém grande parte dos elementos que fizeram da série (um dos primeiros RPGs para videogame!) um sucesso, como batalhas em primeira pessoa e personagens em SD (Super Deformed). Músicas antigas também foram resgatadas, mas com uma grande melhora na qualidade. A Square que se cuide, pois o principal concorrente dos Final Fantasy da vida não está de brincadeira!

DICA: *fique de olho na abertura do jogo, pois ali vai aparecer o mapa da ilha. O templo que será mostrado é o local mais importante da aventura, pois é justamente nele que você volta no tempo*



DICA: *empurre os blocos nos switches para abrir as portas e suba na balança gigante. Depois corra até a entrada à esquerda, antes que ela se feche*

VIAGEM NO TEMPO

Colete as peças dos quebra-cabeças espalhados pelo mundo e monte-os nas mesas correspondentes do templo (de acordo com a cor). Assim que você completar todos poderá viajar no tempo, através dos portais que serão abertos

Herói (você)

O grande herói do jogo (que leva o seu nome) é um garoto de 16 anos que mora em uma ilha de pescadores. Ele é um cara bem simples e anda sempre com Marivel, uma amiga desde a infância. Seu maior sonho é seguir os passos do pai e se tornar um grande pescador

DICA: *tenha paciência e detone vários inimigos para se fortalecer e ganhar magias*

DICA: *contra o chefe do vulcão, tome cuidado com seus ataques triplos*

DICA: *use a água mágica para tirar o nevoeiro de cima da lava. Assim você salvará a cidade da erupção*

DICA: *aperte o direcional para a direita para mudar a velocidade da batalha*

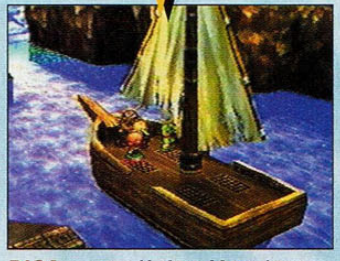
DICA: *acenda a tocha das estátuas para saber em qual delas você deve pôr fogo lá embaixo*

MUDANÇA NA LINHA DO TEMPO

Volte ao passado e salve as pessoas das cidades. Dessa forma elas passarão a existir no presente, com a vantagem de estarem bem evoluídas

DICA: *durma para repor suas energias e não se esqueça de que muitas vezes é preciso tirar um cochilo para prosseguir no jogo*

DICA: *depois que Matilda morrer, dê o boneco dela para o menino guardar de lembrança*



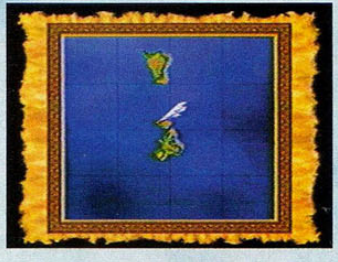
DICA: *vá com Keifer e Marivel e tire a pedra do caminho. Depois siga e pegue o barco*

Keifer Gran

Garoto de 18 anos, filho do rei de Grand Estard. É um cara meio revoltado e nunca se interessou em herdar o reino. Keifer vive fugindo do pai e está sempre procurando aventuras, mas acaba causando problemas a todos que vivem em sua volta. Ele também é muito amigo do herói e o trata como se fosse um irmão

Maribel

Filha única de Amitt, o líder dos pescadores, Maribel é a grande amiga do herói. Meio rebelde, ela é uma garota que vive se metendo em confusões e arriscando o pescoço. Sempre tenta acompanhar escondida as missões do pai, mas nunca dá certo. Seu defeito é pensar que o mundo gira em torno dela



DICA: *após cada missão, aperte □ para olhar o mapa. Observe a ilha que apareceu e cheque-a*

Monster Rancher

Depois de invadir a televisão aberta brasileira, a turminha oriental aterrissa com novo estilo no seu PlayStation

Série passa na Globo e na Fox
A série de desenho animado *Monster Rancher*, que já passava no canal Fox Kids (o mesmo de *Digimon*) há algum tempo, estreou na Globo no mês passado. Quem se interessar pela turma poderá acompanhar as mais variadas aventuras todas as manhãs, durante o novo programa da Angélica, o *Bambuluá*.

Monstrinhos e mais monstrinhos
Essa versão de Monster Rancher é a segunda do estilo Battle Card (jogo de cartas), daí o nome **Monster Rancher Battle Card: Episode II**. A primeira versão saiu apenas para o portátil Game Boy, da Nintendo. Para o PlayStation, você também pode encontrar os games **Monster Rancher 1** e **2**.

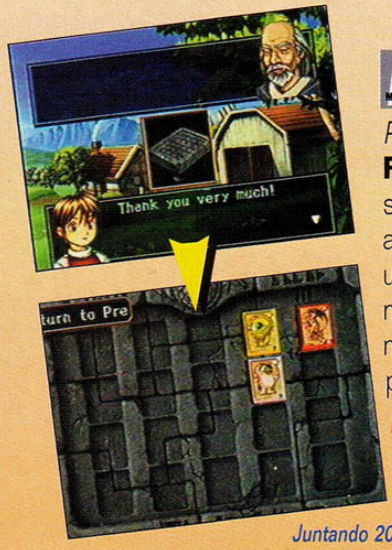
Monster Rancher Battle Card Episode II
Baralho
Tecmo
7.0

CONTROLE	7
DIVERSÃO	7
GRÁFICO	7
SOM	7

2 Jogadores - Memory Card

▲ **PONTO FORTE**
As batalhas são bastante complexas e envolvem muitas técnicas

▼ **PONTO FRACO**
As simulações dos ataques poderiam ser bem melhores



DICA: esse é o Monster Plate. Juntando 20 monster cards você reativará o portal para salvar Colt

PS MAGAZINE Os desenhos japoneses estão mandando bem aqui no Brasil. Depois de *Pokémon* e *Digimon*, agora é a vez de **Monster Rancher** arrepiar a galerinha. A história é a seguinte: sua amiga Colt ganha de presente o Monster Plate, um antigo e valioso álbum de cards. Assim que ela completa o álbum, uma misteriosa luz a suga para dentro dele, levando-a para um mundo cheio de monstros perigosos. É aí que você entra. Sua missão será coletar 20 cards e desafiar fortes oponentes em uma partida de Battle Card para conseguir completar o álbum e salvar a garota. As batalhas são estilo RPG: cada card representa um monstro, e cada criatura conta com várias magias. São três monster cards para cada jogador e mais de 50 cards de golpe. Não pense que as batalhas serão fáceis, pois seu inimigo poderá se defender, contra-atacar e até recuperar as energias dos cards. Apesar de simples, os gráficos do jogo são bem bonitos e coloridos. O som não compromete, mas falta um pouco de diálogo. Já os controles são bem fáceis e não exigem muita habilidade.

DICA: vá até a MCA (Monster Card Association) para registrar-se. Benellett atenderá você e fará 20 perguntas. De acordo com suas características, você ganhará três monster cards

DICA: no momento do ataque, curta a animação. Quanto mais forte o golpe for, mais animal ela será!

DICA: treine com Cue, pois ela lhe ensinará as jogadas básicas para iniciar o jogo

Tiger

O personagem Tiger é bom, principalmente para os iniciantes, por ser mais fácil de usar. Ele possui uma grande variedade de cards – força, inteligência e defesa –, além de ser um lutador bem rápido. Seus melhores ataques são: Right Claw, Left Claw e Horn

Legenda do Battle Card

- *Seus monster cards (os números indicam a vida)*
- *Guts (você os aumenta descartando cards de golpe)*
- *Cards de golpe não virados*
- *Cards de golpe*
- *Dados do adversário*
- *Tipo do card*
- *Valor do golpe*
- *Guts necessários para usar o card*

Battle Card Episode II

Golem

Golem também é um lutador muito bom. Com ele, você conta com uma grande variedade de cards e alto valor de HP. O ponto fraco desse personagem é a defesa, já que ele só consegue se defender de ataques físicos. O lado bom é que seu ataque pode decidir uma partida. Seus principais cards são: Kick e Cyclone

DICA: *o card mais interessante é o que acerta todos os inimigos*

DICA: *as pessoas com quem você conviver vão lhe informar sobre novos locais a serem visitados no mapa*

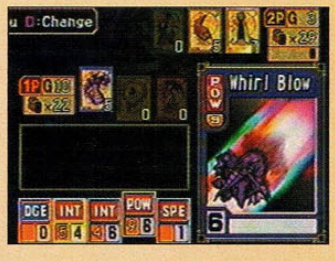
DICA: *em BC Center, detone os campeonatos. Comece pelo Rank E, senão você vai se dar mal*

Suezo

Suezo é um dos melhores sugadores de Guts. Normalmente seus ataques são rápidos e causam um belo estrago no adversário. Sua defesa também não deixa a desejar. Os melhores cards desse personagem são Tongue, Lick e Scouting

DICA: *entre no menu e selecione os cards mais poderosos antes de desafiar seu adversário*

DICA: *os cards do tipo SPE servem para ações especiais, como recuperar energia, aumentar Guts e fazer ataques múltiplos*



DICA: *para ataques físicos, use os cards do tipo POW. Eles são os que causam mais danos*

DICA: *no laboratório, fale com esse cara. Tire o CD do game e ponha um outro qualquer. Você ganhará um novo card de acordo com as características do CD que colocou*

Mocchi

Esse bichinho parece tão inofensivo... Mas não é, não! Ele tem cards muito bem balanceados e é muito útil no início do jogo. O melhor momento para usá-lo é quando você quer acertar todos os adversários de uma vez só. Seu melhor card é o Petal Wind

DICA: *para se defender ou bloquear, use o card DGE ou BLK após o ataque do adversário. Muitas vezes você poderá até contra-atacar*

Duke Nukem: Land of the Babes

Ação

3DRealms

8.3

CONTROLE	9
DIVERSÃO	8
GRÁFICO	8
SOM	8

2 Jogadores - Memory Card

▲ PONTO FORTE
As fases são variadas e até que divertidas

▼ PONTO FRACO
A lentidão dos gráficos, principalmente em partes carregadas

Game seria baseado em filme

A idéia original dos criadores da nova versão de Duke Nukem era fazer um jogo baseado no filme *Planeta dos Macacos* (*Planet of the Apes*). Com isso, o nome do jogo seria *Planet of the Babes*, em vez de **Land of the Babes**, como ficou.

Pompas de rei e confetes na rede

Land of the Babes conseguiu a façanha de ser indicado como "a escolha do editor" no site da Amazon (*www.amazon.com*), onde ele pode ser comprado. Até hoje, poucos jogos conseguiram o feito, entre eles **Metal Gear Solid** e **Chrono Cross**.

Comemoração em alto-mar

O time que trabalhou no desenvolvimento da seqüência ficou tão empolgado com o resultado final que decidiu dar-se um presente: todos saíram a bordo de um grande navio para um cruzeiro comemorativo. A mesma galera já está trabalhando numa versão de Duke para o PS 2.

Duke Nukem: Land of the Babes

Nova versão da série considerada violenta está mais engraçada do que nunca

Land of the Babes é a segunda versão de Duke Nukem para o PlayStation. Só que, desta vez, você vai encontrar muito mais ação no estilo Tomb Raider. A história é estranha, mas bem interessante: em um futuro distante, aliens impiedosos invadiram e tomaram conta da Terra. Sabe o que sobrou? Um monte de gatas, que dependem do herói Duke Nukem para salvá-las. Bem que você gostaria de estar na pele dele, hein? O jogo é meio forçado, mas diverte no fim das contas, principalmente porque Duke sempre solta uma piadinha. Além disso, as fases são bem mais complexas e variadas do que de costume na série. Para completar a missão, o cara vai contar com armas futuristas e até um rádio parecido com o de Metal Gear. O grande problema é que acontecem alguns slowdowns, devido à pouca capacidade do PSX. Algumas vezes você pode até ficar preso entre as paredes sem querer!

DICA: *sempre que possível, atire de longe nos inimigos para não ser atingido*

DICA: *durante as fases, siga as placas indicativas para ir logo para as partes que interessam*

DICA: *para abrir portas de todos os tipos que estiverem destrancadas, basta chutá-las*

DICA: *ao se deparar com inimigos em um nível mais alto ou baixo, use a mira automática*

DICA: *na hora de salvar as donzelas, use a arma Sniper para mirar em inimigos distantes*

DICA: *muitas vezes você poderá ficar perdido. Use a tela de Pause para ler as instruções da fase atual*

DICA: *ao avistar lugares distantes, mas que podem ser agarrados (como escadas), tome distância e pule segurando ↑*

DICA: *procure sempre botões em lugares escondidos (como becos ou embaixo de computadores) para abrir as passagens*

ROCKMAN® DASH 2

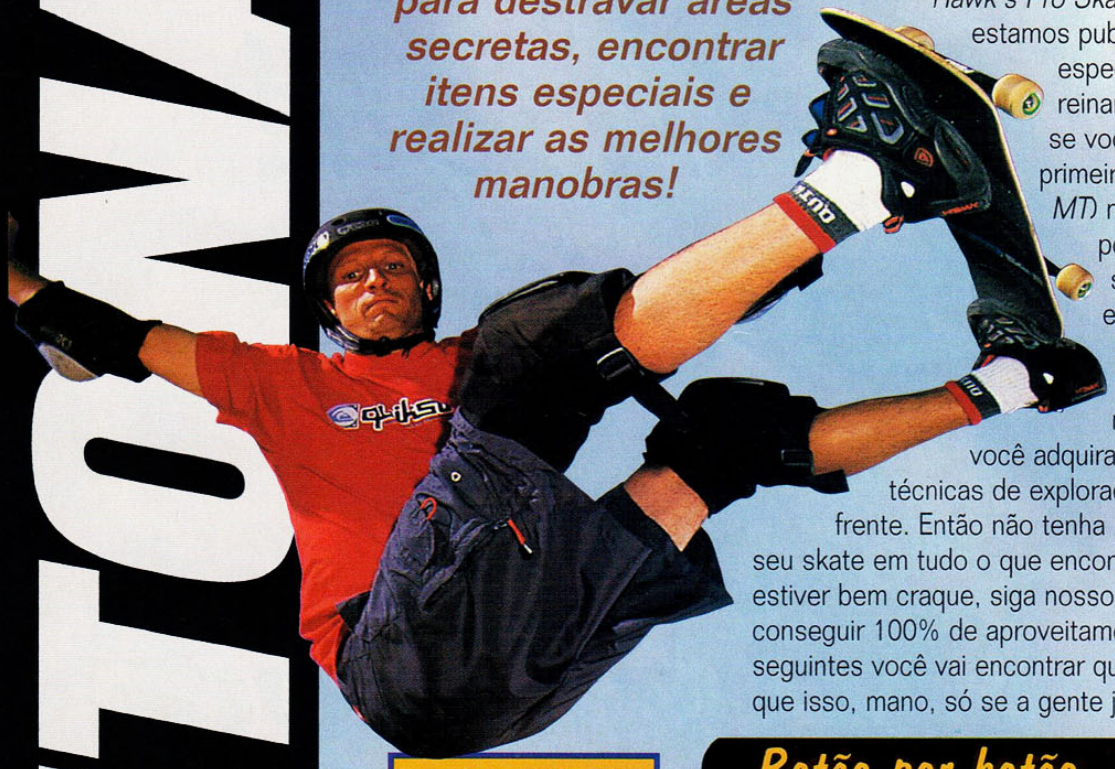
Maior, melhor e mais difícil! Saiba tudo sobre o game em dezembro, na

SUPER GAMEPOWER

DETONADO

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Assim como na vida real, radicalizar sobre um skate em THPS 2 não é tão fácil quanto parece. Então, confira nosso passo-a-passo para destravar áreas secretas, encontrar itens especiais e realizar as melhores manobras!



PS MAGAZINE Chegou a hora de botar pra quebrar com a nova obra-prima da Activision, *Tony Hawk's Pro Skater 2*. Nesta edição, estamos publicando uma série de dicas especiais e truques para você reinar absoluto no jogo. Só que, se você reparar bem, verá que a primeira fase (*Hangar, Mullet Falls, MT*) não está detonada. Isso porque, além de todos os seus itens e obstáculos estarem fáceis de encontrar, será muito útil virar-se sozinho nesse primeiro momento do jogo para que você adquira algumas habilidades e técnicas de exploração fundamentais mais para frente. Então não tenha medo e saia pulando com seu skate em tudo o que encontrar pela frente. Quando estiver bem craque, siga nosso passo-a-passo para conseguir 100% de aproveitamento nas fases. Nas páginas seguintes você vai encontrar quase tudo mastigado. Melhor que isso, mano, só se a gente jogar para você!

Tony Hawk's Pro Skater 2

Esporte
Activision

9.8

CONTROLE	10
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	9
SOM	10

2 Jogadores - Memory Card

▲ **PONTO FORTE**
Fases ainda maiores e repletas de áreas a serem exploradas

▼ **PONTO FRACO**
A qualidade dos gráficos para o 32 bits

Botão por botão

Obs: *Todos os comandos e combos podem ser personalizados no menu Options. Nesse caso, as manobras especiais ficam sujeitas a alterações*

Tabela de Manobras Especiais

Tony Hawk
Sack Tap: ↑, ↓, GT
Overturn Grind: ↓, ←, G
The 900: →, ↓, GT

Bob Burnquist
Racket Air: ←, ↓, GT
Rocket Tailside: ↑, ↓, G
One-Foot Smith Grind: →, ↓, G

Steve Caballero
Hang Ten Grind: →, ↑, G
FS 540: →, ←, GT
Triple Kickflip: ↑, ←, KT

Kareem Campbell
Ghetto Bird: ↓, ↑, KT
Nosegrind to Pivot: ↓, ↑, G
Casper: ←, ↓, GT

Rune Glifberg
Kickflip One-Foot Tail: ←, ↓, KT
One-Foot Bluntslide: ←, ↑, G
Christ Air: ←, →, GT

Eric Koston
Pizza Guy: ↓, ←, GT
The Fandangle: →, ↓, G
Indy Frontflip: ↓, ↑, GT

Bucky Lasek
One-Foot Japan: ↑, →, GT
The Big Hitter: ←, ↓, G
Fingerflip Airwalk: ←, →, GT

Chad Muska
Hurricane Grind: ↓, →, G
Muska Nose Manual: →, ↑, GT
Mute Backflip: ↑, ↓, GT

Andrew Reynolds
Triple Heelflip: ↑, →, KT
Nosegrab Tailside: ↑, ↓, G
Hardflip Late Flip: ↑, ↓, KT

Geoff Rowley
Half-Flip Casper: →, ←, KT
Rowley Darkslide: ←, →, G
Double Hardflip: →, ↓, KT

Rodney Mullen
Heelflip Darkslide: →, ←, G
Nollie Flip Underflip: ↓, ←, KT
Casper 360 Flip Out: ↓, ↑, GT
Freestylin: ↓, ↑, GT

Elissa Steamer
Madonna Tailside: ↑, ←, G
Hospital Flip: ←, →, KT
Indy Backflip: ↑, ↓, GT

Jamie Thomas
Laser Flip: ↓, →, KT
Beni Fingerflip Crooks: ↓, ↑, G
One-Foot Nose Manual: ←, ↑, GT

Manhas do Jogo

Combos Matadores

DICA: para obter pontuações altas, faça movimentos em seqüência. Quanto mais movimentos você fizer, maiores os bônus

Trabalho Manual

DICA: os manuais dianteiros e traseiros requerem timing e habilidade, mas são extremamente úteis e poderosos já que podem ser realizados antes ou depois de algumas manobras. Aperte ↑, ↓ ou ↓, ↑ para realizar manuais e utilize-os também para ligar manobras diferentes em combos

Pernas Alternadas

DICA: outra maneira de conseguir alguns pontos extras é andar com as pernas alternadas (stance switched). Para isso, aperte R2

Super-Habilidades

DICA: algumas manobras e bônus ficam arquivados até que seu personagem tenha habilidade suficiente para realizá-los. Lembre-se que você pode dar um upgrade no skatista com o dinheiro que consegue nas fases

100% da Grana

DICA: você deve encontrar todo o dinheiro que está escondido em cada uma das fases. Quando coletar 100% das notas de $50, $100 e $250, você receberá uma mensagem

Exploração dos Cenários

DICA: a coisa mais importante no jogo é a exploração total dos cenários. Você poderá ir a praticamente todos os lugares que avistar na tela

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Hangar, Mullet Falls, MT

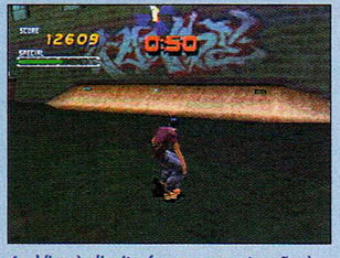
Faça um grind em tudo que encontrar pela frente, sem medo, e não se esqueça de que há um túnel secreto de vento cheio de dinheiro. Você precisa encontrá-lo para explorar 100% da fase. Ah! A nota de $100 que está em cima do half-pipe não pode ser coletada se você estiver dentro dele. Então descubra outra maneira...

3 - Siga pelo caminho da esquerda e você verá o "A" acima da escada

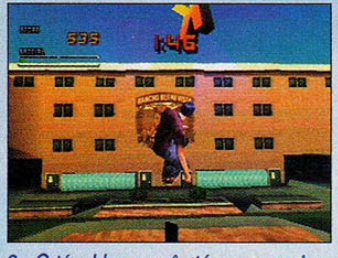
School II, Southern California

Soletre "S-K-A-T-E"

1 - Logo no início, vire à direita. Você verá uma rampa de pedestres. Pegue o "S"



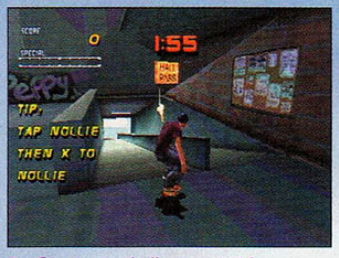
4 - Vire à direita (com a construção à sua esquerda) e você verá o "T" em um quarter-pipe que está contra a parede



2 - O túnel leva você até um mezanino. No final dele está o "K"

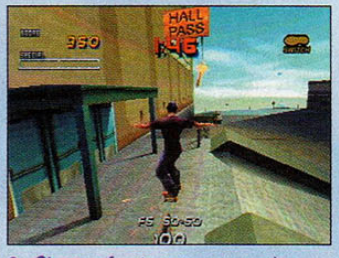
5 - O "E" está em cima de uma rampa no lado oposto. Vire à direita e passe entre as duas construções para encontrá-lo

Cinco Hall Passes



6 - O primeiro hall pass está logo adiante. Vire à direita e faça um grind no corrimão (pular também funciona)

7 - O segundo está logo depois das mesas de piquenique

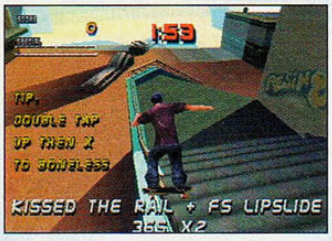


8 - Siga em frente para conseguir o terceiro hall pass, que está entre dois corrimãos e uma porta

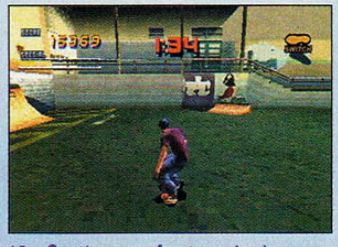
9 - Dê uma virada rápida à esquerda e você verá dois quarter-pipes (à sua esquerda). O outro item está escondido em uma das rampas

10 - Quando aterrissar, você estará na posição perfeita para pegar o último hall pass. Siga em frente e pule a parede

Grind nos Roll Call Rails



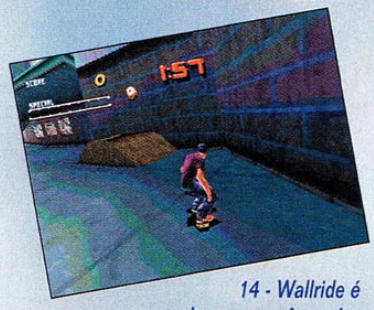
11 - Logo no início, siga em frente e faça um grind no corrimão em curva. Esse é o Nightmare Rail



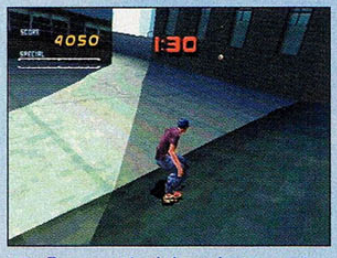
12 - Continue em frente e vire à esquerda na construção. Pule e aterrisse fazendo um grind na escada. Esse é o Gonz Rail

13 - Vire à direita na construção. Você verá o "A" de "S-K-A-T-E" perto de um corrimão. Faça um grind nele para conseguir o Opunsezmee Rail

Wallride em 5 Sinos



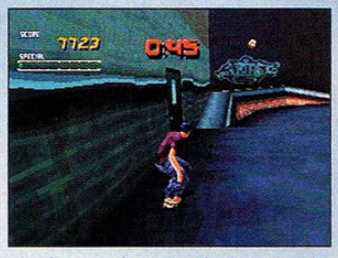
14 - Wallride é uma manobra que você precisa fazer. Para ter sucesso, aproxime-se da parede em um ângulo de 45 graus. O primeiro sino está à sua direita, logo no início da fase



15 - Desça o túnel de pedestres e vire à direita na construção. Lá está o 2º sino

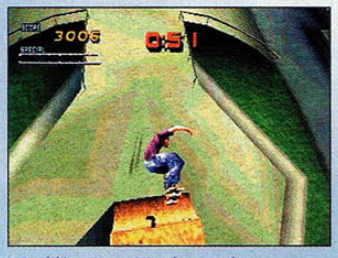
16 - Vire à esquerda e passe pelo pátio da escola até chegar a um muro pichado. O 3º sino está à esquerda dele

17 - Siga a parede. À esquerda está o 4º sino

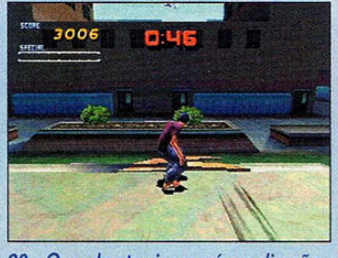


18 - Acompanhe a parede da esquerda na curva e passe debaixo das bandeiras. O último sino está na parede junto a você

Encontre a Fita Secreta



19 - Vá até o pátio da escola e use o quarter-pipe para ganhar velocidade



20 - Quando aterrissar, vá em direção à rampa de madeira. Ela levará você ao telhado

21 - Pule do telhado sobre o platô logo abaixo para pegar a fita que está no ar

Marseilles, França

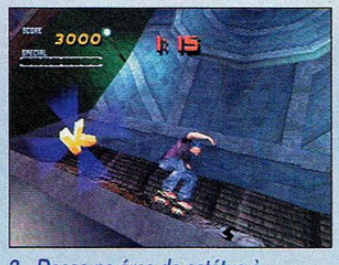
Fonte Escondida

1 - Você não consegue achar o dinheiro na cidade? Então chute a tábua para quebrar a cerca e revelar uma área subterrânea com uma fonte cheia de dinheiro

New York City, NY

Soletre "S-K-A-T-E"

1 - A primeira letra está logo em frente. Faça um Ollie na parede à esquerda e pule para pegar o "S"



2 - Desça na área da estátua à esquerda e suba na parede de tijolos para pegar o "K"

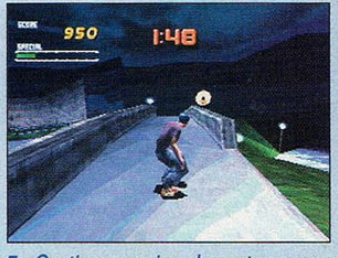
3 - No caminho de volta, use a plataforma da estátua para pegar o "A"

4 - Passe por baixo da ponte e faça um grind no trilho virado para a esquerda para pegar o "T"

5 - A última letra está logo em frente. Pule fora da parede curva em forma de pipe e pegue o "E"

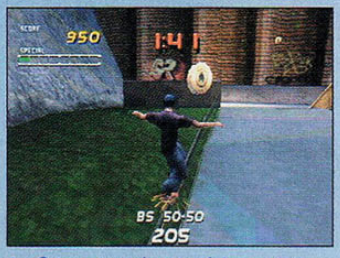
Pegue 5 Subway Tokens

6 - Logo no começo, faça meia volta e passe pela parede então à sua direita. Suba pela pedra grande e pegue o primeiro token

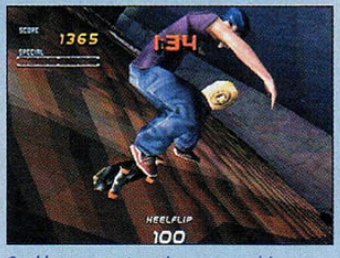


7 - Continue em cima da ponte e pegue o segundo token com um grind rápido

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



8 - O terceiro token também está na sua frente, na cerca de ferro



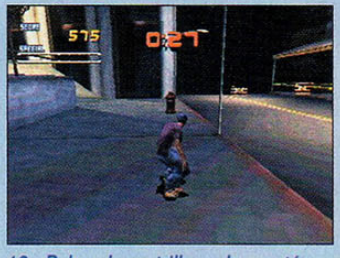
9 - Use o quarter-pipe para subir na parede e pegar o querto token no ar

10 - O quinto token está suspenso à sua frente. Você terá de dar um grande salto usando a rampa de madeira para pegá-lo

Ollie nos Hidrantes

11 - Siga em frente e vire à direita no cruzamento. Você encontrará um hidrante à direita, perto de um quarter-pipe

12 - Dê meia volta e siga até o final da rua. Na esquina da direita, perto da rua sem saída, há mais um hidrante

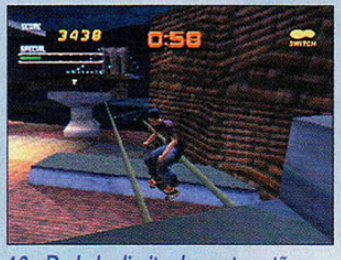


13 - Pule sobre o trilho e desça até a área da escultura. Então suba a grande rampa no outro lado. Vire à esquerda e você verá o último hidrante: ele está do lado esquerdo da rua

Mais Uma Fita Secreta

14 - Primeiro, tenha certeza de que você pegou os 5 tokens para abrir o portão do metrô. Então suba a rampa, pare, dê meia volta e ande no elevado

15 - Pule quando encontrar o dinheiro e continue em frente, até chegar à ponte quebrada



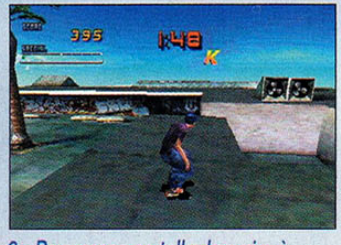
16 - Do lado direito da ponte estão dois canos de aço. Faça um grind no maior e prepare-se para um pulo

17 - Faça um Ollie para a esquerda, passando pelos $50. Continue fazendo um grind no lado esquerdo da ponte, siga até o final e pule para pegar a fita

Venice Beach, CA

Soletre "S-K-A-T-E"

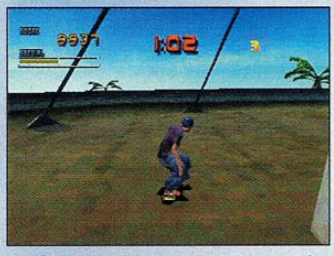
1 - Comece com um grind rápido para a direita (sobre a corrente). Então faça um Ollie até o telhado de cimento para pegar o "S"



2 - Permaneça no telhado e vire à esquerda. Continue em frente até ver o "K" e pule o telhado para pegá-lo

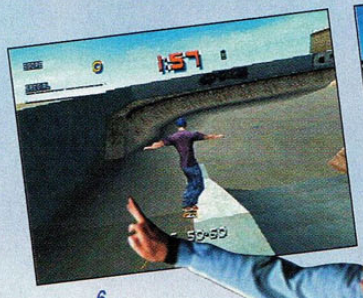
3 - Você terá duas opções para subir no telhado: continuar em frente e usar o quarter-pipe, ou descer e usar o pipe de madeira no lado oposto dessa área. De qualquer forma, quando chegar ao telhado você verá o "A"

4 - Imediatamente, prepare-se para pular para o próximo telhado (você vai ganhar um bônus por isso). Continue até avistar o "T"



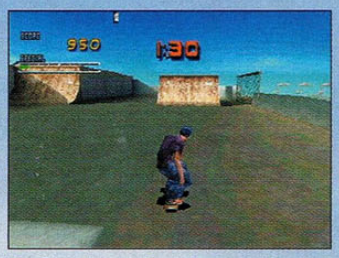
5 - Quando aterrissar, vire à esquerda e desça até o próximo telhado (com os cabos de aço). O "E" está no final dessa área

Colete 5 Latas de Spray

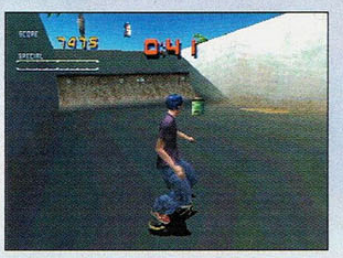


6 - Logo no início, vire à esquerda e desça a escada até o quarter-pipe. Lá está a 1ª lata

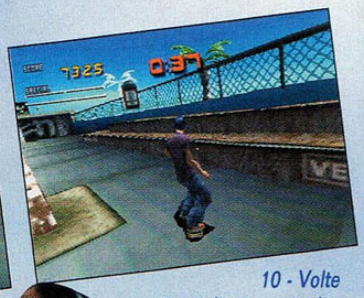
7 - Volte pelo mesmo caminho e desça pela calçada, com a praia à sua direita. No final existe um quarter-pipe onde está a 2ª lata de spray



8 - Quando aterrissar, passe pela parede branca à direita. Você verá a 3ª lata entre dois pipes

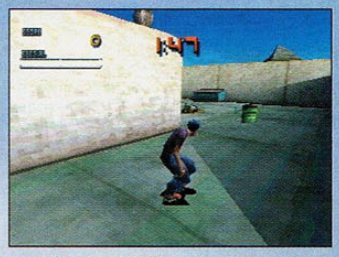


9 - Quando aterrissar de novo, use o quarter-pipe oposto para pular para a direita. Siga até o prédio principal. À direita dele existe uma abertura que leva até o quarter-pipe na parede dos fundos. A 4ª lata está acima desse pipe



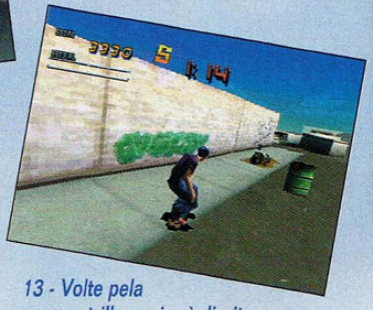
10 - Volte e vire à direita no jardim circular. Você verá duas plataformas de madeira onde está a 5ª lata

Onde está o Ollie?



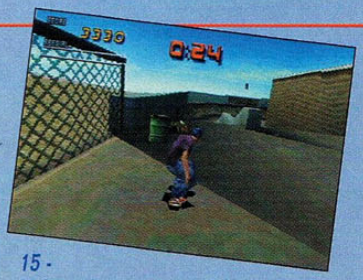
11 - Comece passando pelas escadas pequenas, com o prédio à esquerda e as mesas (e a fita secreta!) à direita. Mire na palmeira à esquerda. Adiante haverá uma outra palmeira, onde Ollie estará dormindo. Pule em cima dele e ele desaparecerá

12 - Dê meia volta, passe pela construção e vire à direita. Você verá uma escada com $100. Ollie estará próximo dali, tirando uma soneca



13 - Volte pela mesma trilha e vire à direita na construção, rumo ao ponto de partida. Pule a escada e vire à direita de novo. Ao avistar uma parede branca, Ollie estará perto da lixeira verde

14 - Continue descendo e vire à esquerda. Você verá um banner sobre o gramado (à sua esquerda). Ollie estará na direção da parede



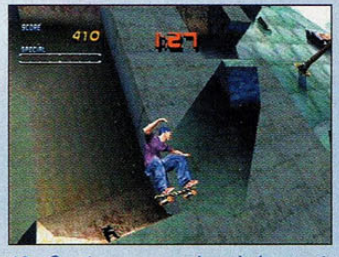
15 - Volte pelo mesmo caminho e vá até o ponto de partida. À esquerda, atrás de uma lata azul, você encontrará Ollie

Tailslide em Venice Ledge

16 - Vá para a esquerda até chegar a um quarter-pipe oval e pule sobre a parede até a calçada. O caminho leva até o estacionamento, onde existe apenas uma escada. Sobre o trilho para pegar seu bônus

Bata nos 4 VB Transfers

17 - Vá para a direita e desça a calçada. Na esquina existem 3 quarter-pipes. Pule entre os dois externos (da direita para a esquerda) para conseguir o Huge Transfer. Você precisará de velocidade e perfeição: pule do canto da esquerda para a rampa da direita



18 - Continue, passando pelo banner à sua esquerda, e posicione-se para os próximos quarter-pipes. Vá pela rampa da esquerda e aterrisse, preparando-se para o próximo pulo

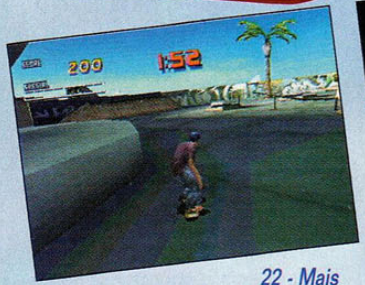
TONY HAWK'S PRO SKATER 2

19 - Use o pipe em que está para pular para a direita, sobre uma barreira de cimento. Você deverá aterrissar em outro pipe para o 2º bônus: o Pit Transfer

20 - Passe pela área das mesas e vire à direita (na parede grafitada). Você verá Ollie dormindo, mas deverá seguir para o pipe. Pule de um half-pipe para outro. O 3º bônus é o Skinny Transfer

21 - Passe pelo estacionamento. Ande entre os dois quarter-pipes (da esquerda para a direita é mais fácil) para conseguir o Ledge Transfer

Encontre Outra Fita Secreta



22 - Mais uma vez, contorne o jardim circular à esquerda, até ver um pipe de madeira. Use-o para subir no telhado

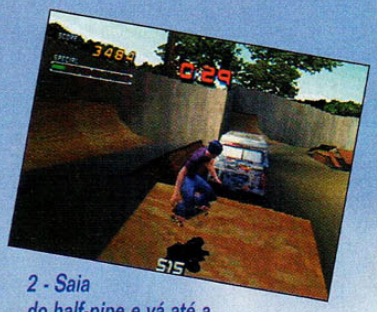
23 - Dê meia volta e use o ventilador para chegar ao próximo telhado. Você já poderá avistar a fita, mas ainda terá de ganhar velocidade

24 - Use o pico cinza próximo de onde você aterrissou para ganhar velocidade. Então utilize a rampa cinza como ponto de partida para pegar a fita

Skatestreet, Ventura, CA

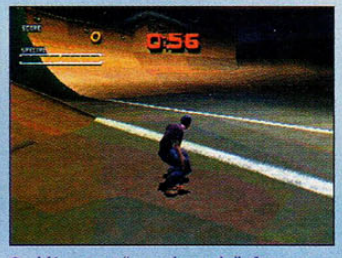
Área Secreta 1: The Van

1 - Logo atrás do ponto de partida, um trilho curvado liga duas paredes em frente a uma estrutura. Faça um grind de um lado a outro do trilho para abrir a porta



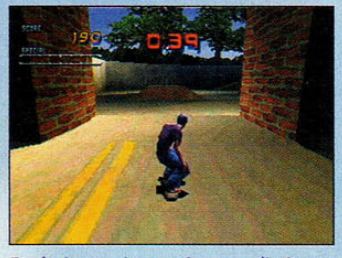
2 - Saia do half-pipe e vá até a parede. Você encontrará uma abertura, com uma van psicodélica e algumas rampas maneiras de madeira

Área Secreta 2: The Rail



3 - Vá para a "parede onda", faça um Ollie no topo e dê meia volta, retornando para a esquerda

4 - Agache para ganhar velocidade e pule sobre o guard-rail preto. Existe outro trilho suspenso. Você terá de fazer um grind nele para abrir a cerca



5 - Após aterrissar, vá para a direita. Você encontrará outra área, cheia de trilhos e pipes

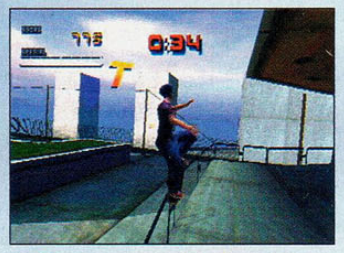
Philadelphia, PA

Soletre "S-K-A-T-E"

1 - Siga para a direita e use a rampa verde para pular sobre o gramado. Faça um Ollie na mureta branca, ganhe velocidade e pule para pegar o "S"

2 - Vire à esquerda e faça um grind sobre o corrimão azul para pegar o "K"

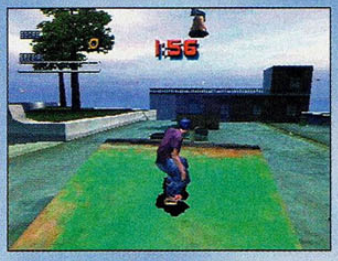
3 - O "A" estará logo à sua frente, assim que sair do corrimão



4 - Suba a rampa, pule sobre o lado esquerdo e pegue o "T"

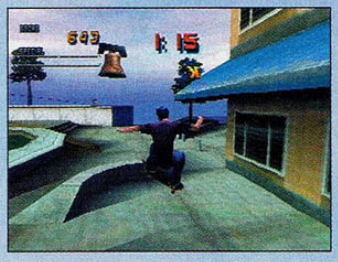
5 - O "E" também estará logo à sua frente. Pule as escadas e faça um grind sobre o canteiro para ganhar velocidade e pegar a última letra

Os 5 Sinos da Liberdade

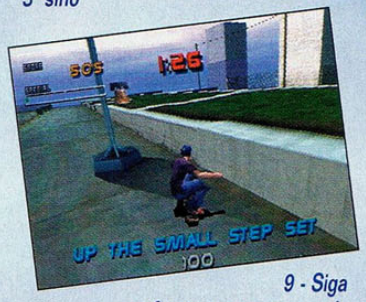


6 - No início, vire à direita e use a rampa verde para pegar o primeiro sino

7 - Vire à esquerda e pule sobre a grama. Vá até o final e posicione-se no ladrilho mais externo para descer na esquina da direita e pegar outro sino



8 - Siga para a esquerda até encontrar algumas rampas de cimento e use uma delas para pegar impulso e alcançar o 3º sino



9 - Siga em frente e use a rampa da esquerda. Você terá de pular as escadas para chegar ao 4º sino, que estará atrás da luminária

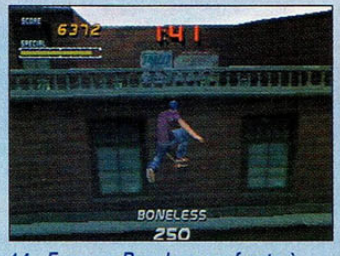
10 - Vire rapidamente à esquerda e faça um Ollie sobre a grama. Então pegue o 5º sino adiante

Drain The Fountain

11 - Essa manobra requer muita habilidade e a barra de especial cheia. Fique fazendo manobras até que sua barra de especial fique amarela. Só então volte ao ponto de partida e faça um grind sobre a tora na escadaria

12 - Use a rampa verde e aterrisse do outro lado para o World's Most Obvious Gap

13 - Existe um trilho à sua frente. Faça um grind nele para ganhar velocidade

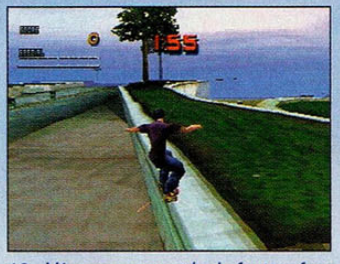


14 - Faça um Boneless em frente à construção e prepare-se para dar um grind no trilho

15 - Ao aterrissar no balcão, você verá três válvulas. Abra todas elas para secar a fonte

18 - Você deverá estar a uma boa velocidade, e provavelmente terá de tentar algumas vezes antes de conseguir transferir seu grind da parede para a linha de força em cima da fonte. Com um pouco de habilidade, você conseguirá alcançar a fita e o dinheiro

A Última Fita Secreta



16 - Vá para a esquerda da fonte e faça um grind na parede

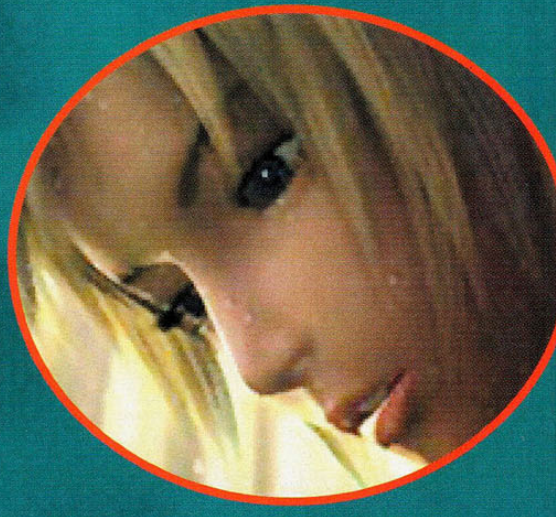
17 - No final da parede, faça um Ollie na saída do grind e vire à direita. Então faça um grind na outra parede (você deverá estar se aproximando da fonte)

Skate Park Oculto

19 - Passe por cima de onde encontrou o "T" e use a rampa para ganhar velocidade (um grind 50-50 é ideal) e subir na linha de força. Se você fizer o grind por bastante tempo, o cabo de força vai arrebentar e abrir a cerca que estava trancada no outro lado da rua. Vá até aquela área para encontrar um parque de cimento e completar o objetivo do Skatepark Lip. Caso tenha alcançado 100% de cada fase do jogo, você ainda poderá destravar duas fases bônus e um skatista secreto, assim como o Officer Dick do jogo original. Mas atenção: para curtir esses segredos adicionais você precisará ter muito reflexo e nervos de aço!

DETONADO

Parasite Eve II



Vocês pediram e a gente repete a dose: o Detonado mais requisitado do ano volta às páginas da PlayStation Magazine. *Mas, desta vez, ele está ainda melhor, com novas dicas para facilitar a missão!*

Parasite Eve II

RPG — **10**

Square

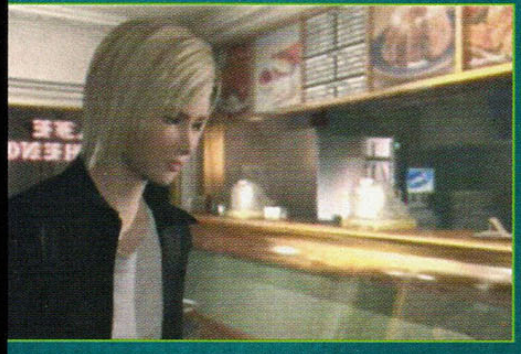
CONTROLE	10
DIVERSÃO	10
GRÁFICO	10
SOM	10

1 Jogador · Memory Card

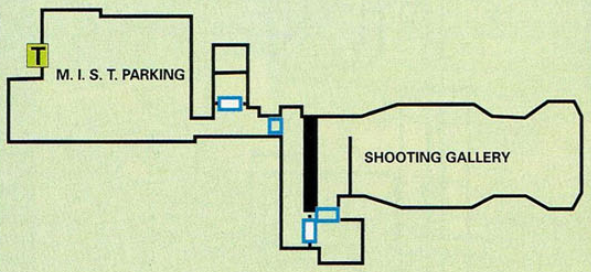
▲ **PONTO FORTE**
A movimentação rápida e suave

▼ **PONTO FRACO**
Muita ação para quem esperava RPG

PS MAGAZINE **O ano está terminando e a gente não poderia deixar de dar uma de Papai Noel e presentear a galera com a reedição do Detonado mais pedido do ano. Ele saiu na *PlayStation Magazine* nº 1 e a revista esgotou rapidinho. A partir daí, choveram cartas, e-mails e telefonemas na redação, implorando pra gente repetir a dose. Bom, não é para menos, né? Além de *Parasite Eve 2* ser um jogaço com muita ação, Aya Brea é de arrasar. Para quem não sabe, a gata é comandante do M.I.S.T., uma subdivisão do FBI encarregada de investigar mutações genéticas em mitocôndrias. Nessa segunda versão, rolam muitos quebra-cabeças e um baita clima de suspense no ar, bem diferente do primeiro jogo, que tinha um estilo mais RPG. As três fases são bastante longas e têm muitos itens espalhados. E, além dos bons gráficos, o game ainda conta com um som que é show de bola!**



B1 MIST. CENTER

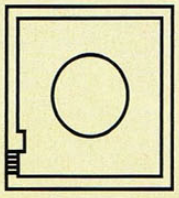


PORTA
T TEL
B BOX

HELIPORT

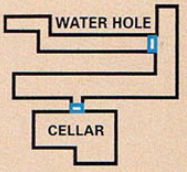
PORTA
T TEL
B BOX

HELICOPTER LANDING-PAD



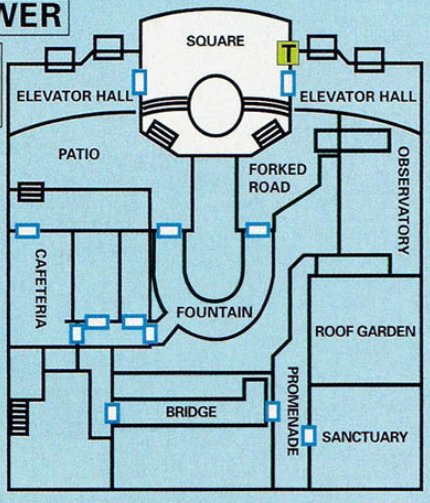
B1 DRYFIELD

PORTA
T TEL
B BOX



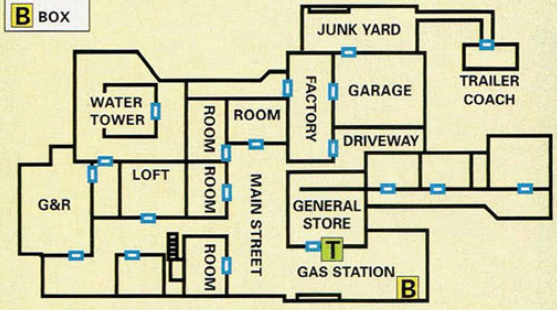
TOWER

PORTA
T TEL
B BOX

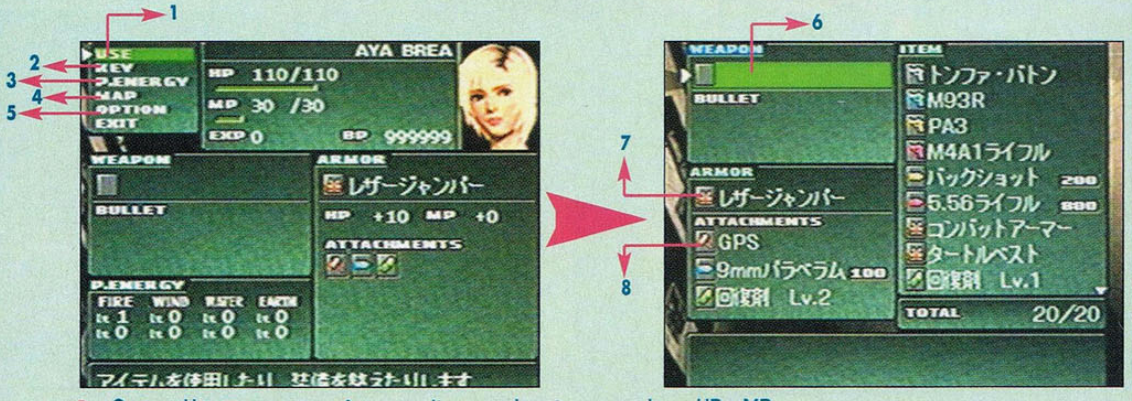


1F DRYFIELD

PORTA
T TEL
B BOX

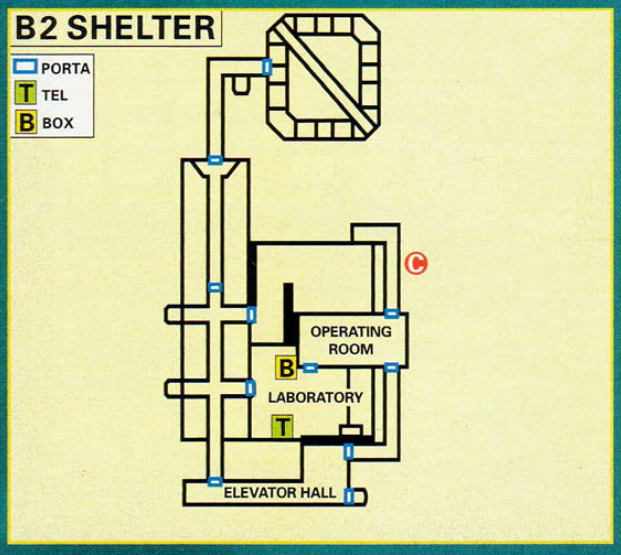


ENTENDA O SISTEMA DE MENUS

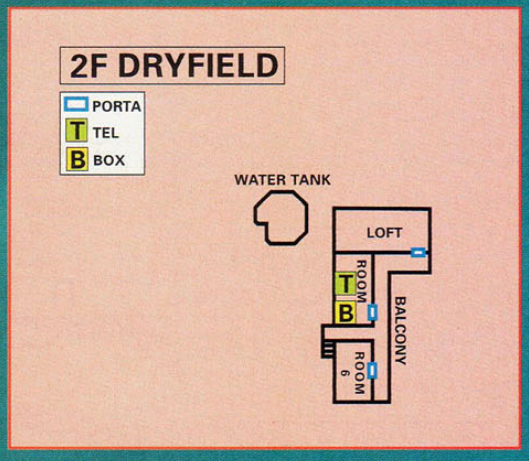


1 - O menu Use serve para você usar um item, geralmente para encher o HP e MP
2 - O menu Key é onde você consulta as chaves e anotações que pegou durante o jogo
3 - No menu P.energy você seleciona as magias e também as habilita com os pontos de Exp
4 - O menu Map é usado para consultar um mapa pego durante o jogo, mas é sempre bom o auxílio do GPS
5 - No menu Option você regula as configurações de som e imagem, e também personaliza seus menus
6 - No Slot marcado como Weapon você coloca a arma que vai usar e também a munição
7 - No Slot marcado como Armor você escolhe o tipo de colete que vai usar
8 - Em Attachments você seleciona os itens sobressalentes que serão colocados no colete e que poderão ser usados durante as cenas de combate

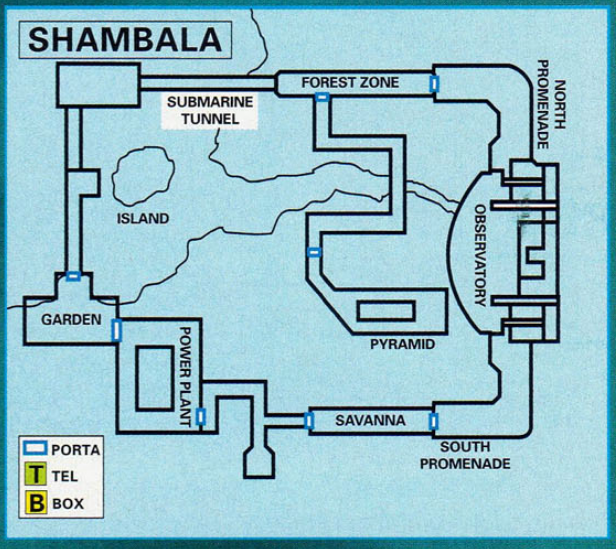
B2 SHELTER



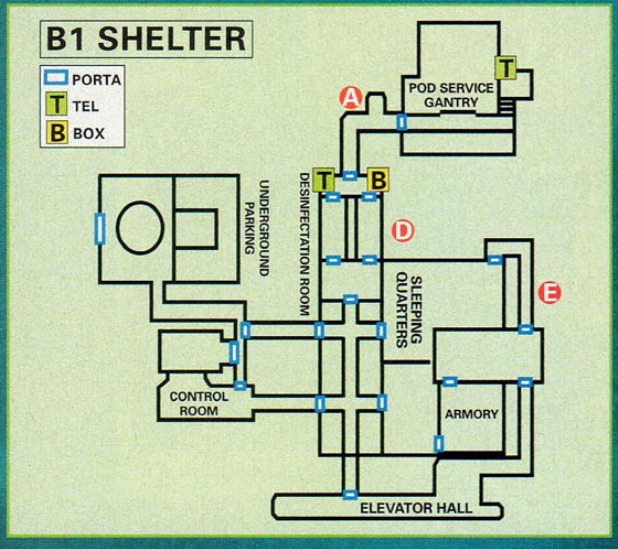
2F DRYFIELD



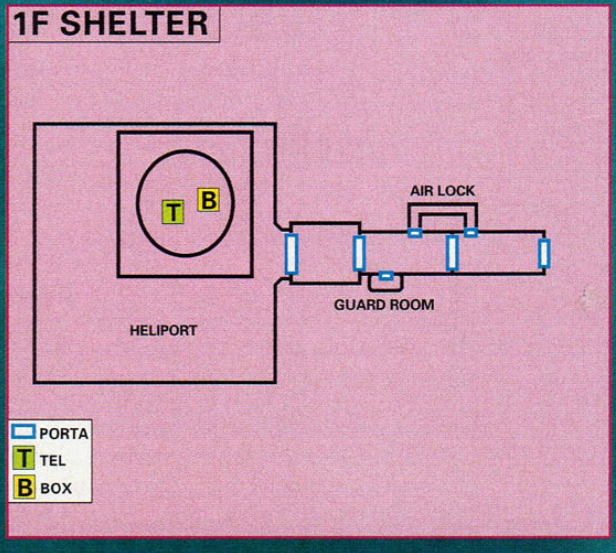
SHAMBALA



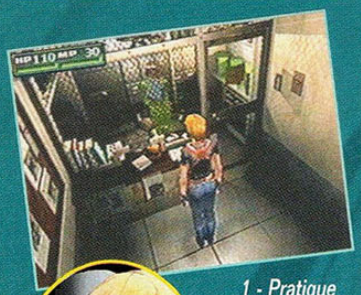
B1 SHELTER



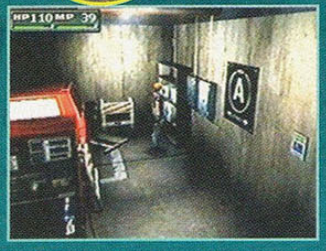
1F SHELTER



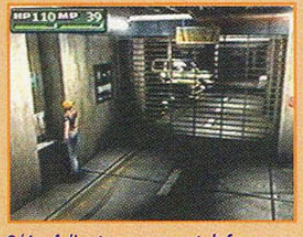
September 4,2000 8:18 PM
Centro, Los Angeles



1 - Pratique um pouco no estande de tiro. Nesse lugar compre armas e itens



2 - Pegue o item que está na prateleira



3/4 - Adiante, pegue o telefone e salve o jogo se quiser

5 - Converse com Pierce e escolha a segunda opção

September 4,2000 8:56 PM
Akropolis Tower, Los Angeles

1 - Converse com o policial. Em frente, converse com o policial que está na porta

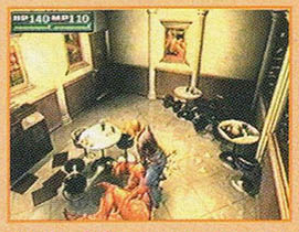
2 - Consulte o monitor para obter o mapa

3 - Pegue o telefone, converse com Baldwin e salve o jogo

4 - Siga pela porta que fica ao lado do telefone. Pegue a chave

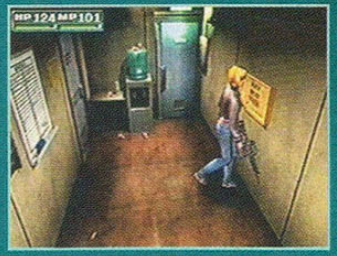
5 - Perto da estátua existe uma caixa com balas 9 mm. Use-a sempre para recarregar sua arma

6 - Siga para Cafeteria, mate os monstros e converse com outro membro da Swat



7/8 - Na Cafeteria, mate o monstro e pegue o item (como indicado na foto)

9/10 - Pegue o telefone de novo para contatar Baldwin. Vá até essa porta e entre



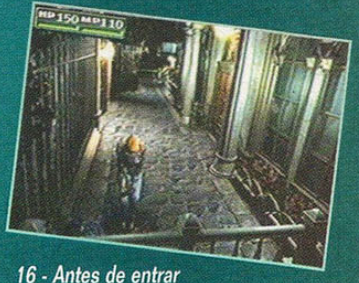
11 - Entre na porta próxima a Fontain. Na caixa amarela, pegue a chave

12 - Verifique esse painel

13 - Encaixe no buraco A a chave que você pegou na caixa amarela

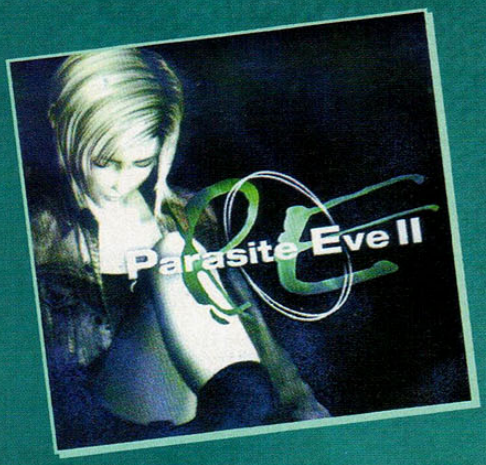
14 - Nesse painel, observe os locais da Tower para se situar melhor

15 - Siga para Sanctuary usando a porta recém-aberta. No caminho, verifique o cadáver

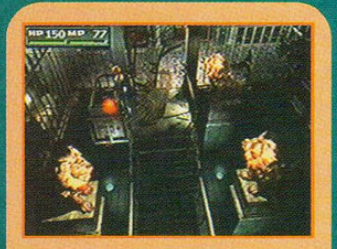


16 - Antes de entrar no Sanctuary, pegue a arma do cadáver

17 - Depois da cena com Rupert, pegue a chave que está no chão



18 - Volte à sala onde você encaixou a chave. No mesmo painel, encaixe a chave com chaveiro de caveira no buraco B. Na Fontain, pegue o lança-granadas



19/20 - Siga para Bridge. Digite 561 no painel para erguer a ponte

21 - Siga para o Heliport. Quando o inimigo passar, atire no cabo de força para paralisá-lo

22 - Quando estiver na última caixa de força, atire no cabo e, em seguida, mire e atire na válvula

23 - Pegue o elevador e suba até o Heliport

September 5,2000
12:13 PM
Mojave Desert, Nevada

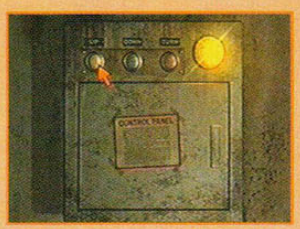
1 - Na conversa com Rupert e Baldwin, verifique todos os papéis dados

2 - Coloque itens no porta-malas do carro, converse com Pierce e siga em frente

3 - Na lateral do carro existe uma caixa de balas 9 mm

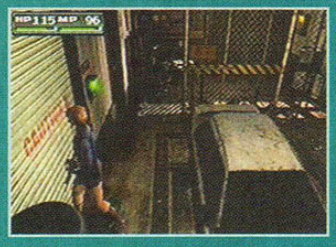
4 - Siga por essa porta em direção à garagem

5 - Perto do carro, acione essa chave



6/7 - Nesse painel, clique em Up, Turn e Down

8 - Aperte o botão colado à porta da garagem e abra essa porta



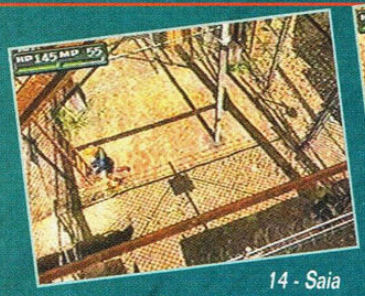
9 - Volte ao painel e clique de novo em Up, Turn e Down. Abra o portão da garagem

10 - Converse com Douglas e pegue a chave com ele

11 - Siga para o Room 6 e abra essa porta

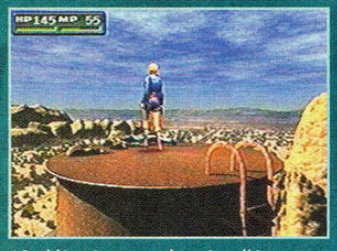
12 - Desça pela escada da sacada

13 - Acione a chave do painel

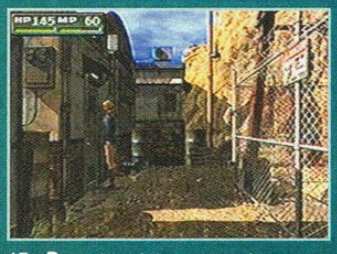


14 - Saia correndo, evite os monstros e suba por essa escada

15 - Converse com Madigan. Acione a chave no painel



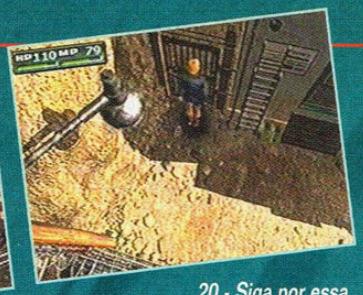
16 - Vá até o topo da caixa d'água e verifique o cadáver



17 - Desça e entre nessa porta

18 - Pegue o ímã na geladeira que está ao fundo

19 - No banheiro do G & R, pegue o mapa



20 - Siga por essa porta. Ela fica perto da Water Tower

21 - Fale com Douglas pelo interfone

22 - Use o ímã no tubo de ventilação perto do interfone

23 - Puxe a chave devagar e arraste-a para essa posição

24 - Siga para o Trailer Coach, converse com Douglas e compre tudo que precisar

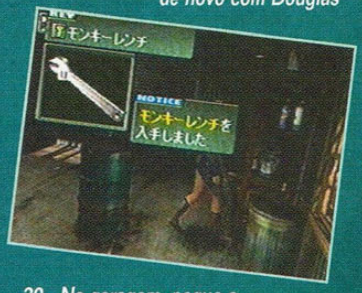
25 - Siga o cachorro e pegue a corda

26 - Siga para Driveway. Use a corda nesse poço

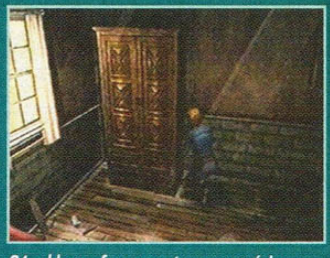
27 - Acione todas as chaves que encontrar nos corredores

28 - Verifique esse armário (aperte o botão duas vezes)

29 - Volte ao Trailer Coach e converse de novo com Douglas



30 - Na garagem, pegue a ferramenta que está nessa prateleira



31 - Use a ferramenta no armário

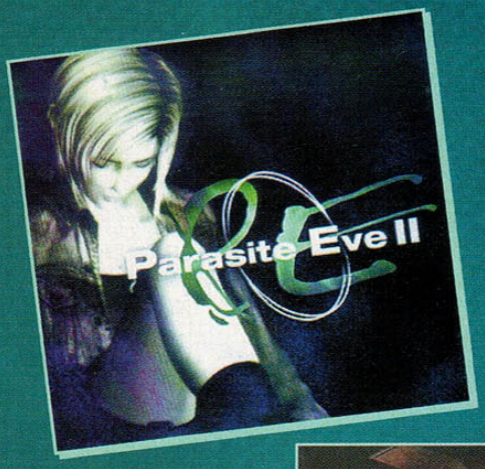
32 - Contra esse chefe, atire e abuse das magias

33 - Volte ao carro e retire os itens mais importantes dele

34 - Vá mais uma vez ao Trailer Coach. Pegue a chave

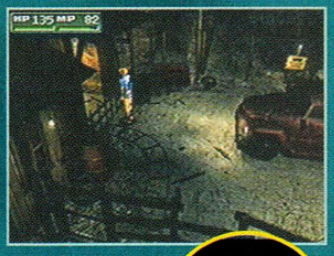
35 - Abra essa porta para entrar no Lobby

36/37 - Digite 3033 (1881-1851 = 30 / 1881-1848 = 33) para abrir a gaveta do caixa e pegar a chave-mestra do hotel



September 6,2000 12:06 AM
Mesa on the Outskirts of Dryfield, Monjave Desert

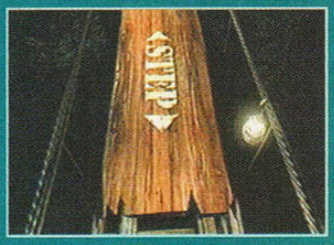
1 - Mate todos os monstros, até eles pararem de aparecer. Para isso, desvie e deixe-os cair no precipício



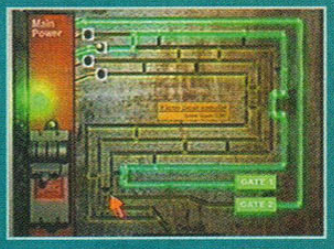
2 - Após matar os monstros, entre na mina por essa porta

3 - Siga direto até essa ponte quebrada e verifique-a

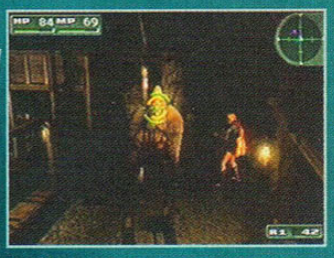
4 - Na sala ao lado, desengate o freio e pegue a prancha mais ao fundo



5 - Encaixe a prancha na ponte quebrada e passe sobre ela



6 - Retire o pino, encaixe-o na segunda posição (de cima para baixo) e acione a chave ao lado



7 - Siga em frente para matar esse chefe. Fique correndo e, se possível, atire nos tonéis para iluminar o local. Quando ele morrer, pegue o plugue

42 - Vá até a garagem e entregue o reservatório de gasolina para Douglas

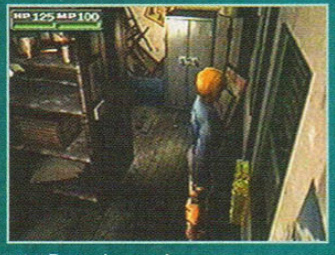
38 - Abra a porta que fica perto do Room 6

43 - Vá até o Room 6 e durma na cama

39 - Digite **4487** para abrir esse armário e use logo em seguida o item que pegou

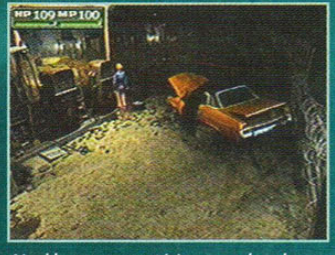
ATENÇÃO

44 - Esse chefe influencia o final do jogo. Se você matá-lo, ganhará pontos para o final bom. Se ele fugir, prepare-se para encarar o final ruim



40 - Perto da parede, pegue o reservatório de gasolina

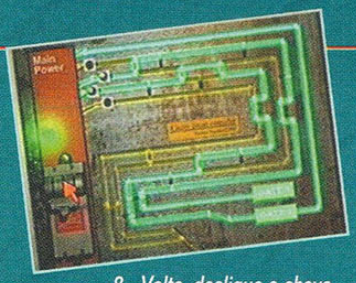
45 - Vá para o Trailer Coach e abra a caixa que está na frente de Douglas. Aproveite e vá em todos os lugares que ainda não visitou no hotel. Volte à garagem e converse com Madigan para seguir adiante



41 - Use o reservatório nessa bomba que fica perto do seu carro

REQUERIMENTO DE RANKING

Ranking	Experiência	Itens de bônus
S	acima de 400,001	GunBlade, Ringer's Solution, Eau de Toilette
A	200,001 - 400,000	Hyper Velocity, Hunter Goggles, MP Boost 2
B	75,001 - 200,000	MM1, Airburst Grenades, Recovery 3
C	72,001 - 75,000	M249, .44 MaedaSP Rounds, Cola
D	69,001 - 72,000	.44 Mongoose, Magnum Rounds, Skull Crystal
E	66,001 - 69,000	AS12, R.Slug Rounds, Firefly Rounds
F	62,001 - 66,000	Aya Special, 9mm Spartan Rounds, Lucky Card
G	57,001 - 62,000	Javelin, MD Player, Holy Water
H	51,001 - 57,000	Pike, Lipstick, Tactical Armor
I	44,001 - 51,000	Hammer, Belt Pouch, MP Boost 1
J	16,001 - 44,000	M203, Protein Capsule, 9mm Hydra
K	14,511 - 16,000	M9 Bayonet, M4A1 M Clip, Flare
L	menos de 14,510	Monk Robe, Medicine Wheel, Recovery 2

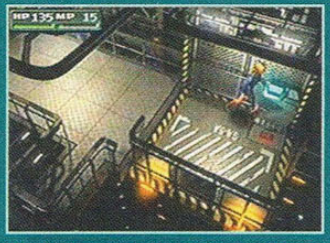


8 - Volte, desligue a chave e encaixe o plugue na segunda e na terceira posições (de cima para baixo)

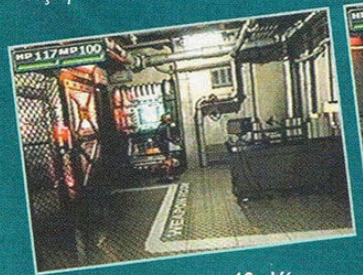
9 - Volte ao local onde enfrentou o chefe, verifique a moto e acione a chave

10 - De novo nesse painel, desligue a chave e encaixe os pinos nas posições 1 e 4 (de cima para baixo)

11 - Volte à motocicleta, acione a chave e abra essa porta



12 - Mate o monstro e pegue os itens. Desça por esse elevador



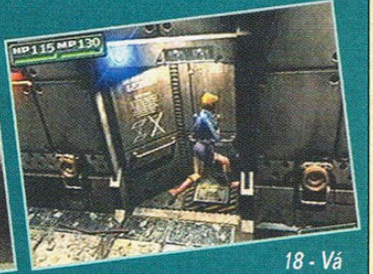
13 - Vá para Armory e compre tudo que precisar no computador

14 - Siga para o Pod Access Tunel, marcado com A no mapa do Detonado. Use o elevador e vá para o lugar marcado com C no mapa B2. Quando for atacado, vá então para o local marcado com D no mapa B1

15 - Quando o gás começar a vazar, entre na saída de lixo

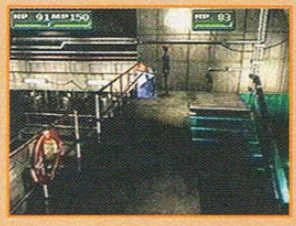
16 - Nessa parte, pegue as balas especiais de 9 mm e equipe sua arma

17 - Fique um pouco afastado desse chefe. Quando começar a sugar o ar, atire na boca dele e use também magias de fogo

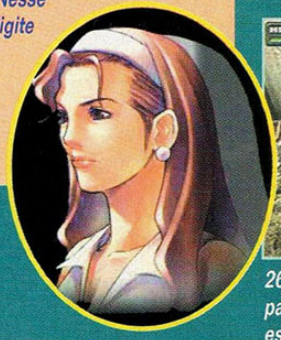


18 - Vá até a única saída do lixão. Corra do chefe, pise nesse local para a plataforma subir e fique nela até que esteja completamente elevada

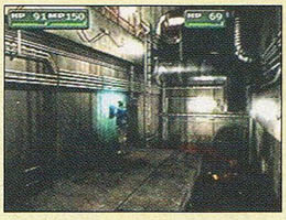
19 - Atire na boca do chefe de novo. Quando ele avançar sobre a plataforma, pise no local de controle dela mais à frente



20/21 - Nesse painel, digite 18 para fazer a água subir



ATENÇÃO



22/23 - Nesse outro painel, digite **15** para abrir o portão que leva ao hotel. Esse é outro passo que afeta o final do jogo

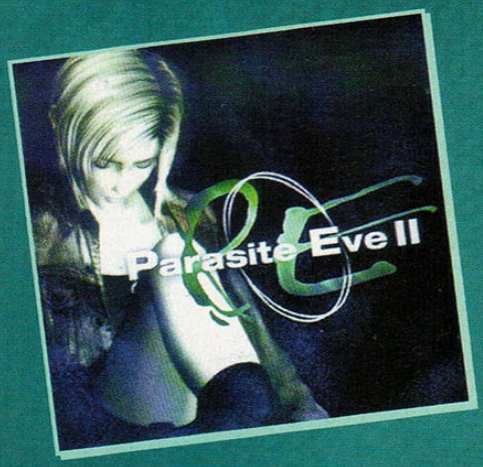
24 - Entre no portão para voltar ao hotel

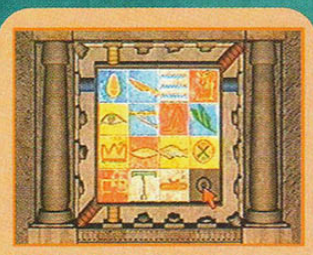
25 - Siga o cachorro e converse com Pierce na Water Tower

26 - Pegue a bolsa de gelo e leve-a para Pierce na Water Tower. Repita essa operação três vezes

27 - Abra o carro de Pierce e pegue o colete

28 - Volte ao mapa B1 e, no local marcado com E, mate o monstro e pegue o ID Card





35/36 - Nesse painel, o importante são as figuras vermelhas. Coloque-as nessa ordem e vá para a Power Plant 1

41 - Verifique essa área, pegue o item e use-o para conseguir a magia do inferno

29/30 - Para ir ao B2, use o elevador do Elevator Hall. Vá ao Laboratory e digite no computador **A3EILM2S2Y**

32 - Converse com Pierce no B1 Pod Service

33 - Desbloqueie todas as portas e os elevadores. Desative o sistema de segurança e, para selecionar as portas, clique nos quadrados alaranjados

37 - Não atire nesse monstro. Destrua apenas o computador, como indicado na foto

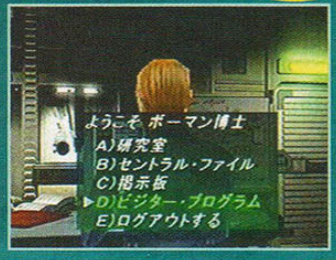
42 - Vá para a Power Plant 2 e suba a escada

38 - Em North Promenade, observe essa figura. Então vá para Pyramid

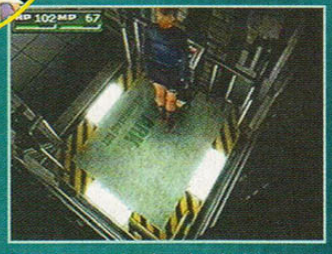
43 - Para matar esse monstro, use o mesmo procedimento utilizado para matar o inimigo da Power Plant 1

39 - Pise na seguinte ordem: vermelho, amarelo, azul, branco, azul, branco, vermelho, amarelo, branco, azul, amarelo e vermelho. Depois pise 6 vezes no azul, 2 vezes no branco, 3 vezes no vermelho e 5 vezes no amarelo. Puxe a alavanca

44 - Vá até B2, olhe o mapa do jogo e siga para o local marcado com um ponto vermelho que pisca. Destrua as caixas de som



31 - Selecione o item D. As respostas para as três perguntas aleatórias que vão aparecer são: **Mitochondria**, **Mellissa Pearce**, **Mitochondria Eve**, **ATP**, **FBI**, **Maternal Gene**, **Crustacean**, **Mojave Desert**, **Vector**, **H. Klaus** e **Dryfield**. Mas lembre-se: as perguntas são aleatórias, portanto as respostas não têm uma ordem certa!



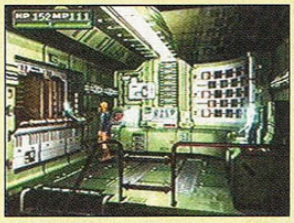
34 - Desça pelo elevador desbloqueado

40 - Pare e mate todos os monstros da ilha. Desvie dos tiros

45 - Atire no monstro e tome cuidado para não acertar a criança atrás dele. Use magias também

46 - Atenda o telefone, verifique o quarto de Eve inteiro e depois essa máquina. Converse com Eve e faça com que ela siga você até o elevador

ATENÇÃO



47 - Depois do seqüestro de Eve, vá para o B1 Pod Service Gantry e use o telefone 2 vezes para pegar o memorando (ele também influencia o final)

48 - Vá para o Underground Parking e pegue a chave. Verifique de novo o painel

49 - Clique apenas nas teclas azul e amarela

50 - Entre no carro

51 - Use o ID Card nesse painel e entre de novo no carro

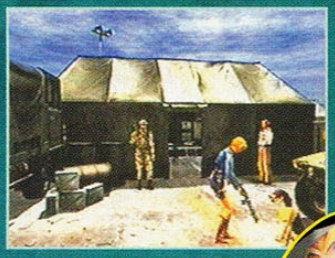
52 - Pegue o urso de pelúcia no Vehicular Airlock

53 - No Guardroom, desative o sistema de segurança

54 - Aperte o botão do painel duas vezes para abrir a porta e siga pela que está adiante

55 - No contêiner, você pode pegar itens que deixou em caixas anteriores

56 - Converse com Rupert para conseguir a Magnum



57 - Dê o urso de pelúcia para o cachorro de Douglas cheirar. Mais à frente, haverá um soldado que vende armas

58 - Acione esse painel para abrir a porta. Siga o cachorro de Rupert

ATENÇÃO

59 - Vá para o B1 Golem Freezer e salve Pierce. Esse cena, difícil de acontecer na primeira vez que você termina o jogo, é outro fator que determina o final

60 - Entre por essa porta

61 - A magia do inferno é a melhor opção contra esse chefe. Evite gastar itens de cura

62 - Quando a boca aparecer e se abrir, atire com a Magnum

63 - Use a magia do inferno contra o segundo chefe sempre que ele parar. Atire direto e use os itens nele

64/65 - Existem três finais, que são destravados de acordo com o que você fez ou deixou de fazer

66 - Conforme os pontos acumulados durante esse game, você vai obter uma arma especial quando jogar de novo. Será possível conseguir até mesmo a Gunblade de Squall. Dê uma olhada na tabela de rankings e bônus (na página 38) para ver quantos pontos são necessários para descolar os itens especiais!

Dicas

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES

As dicas a seguir devem ser executadas na tela de Cheats:

Seleção de fases
Pressione ○, X, □, □, X, □, ○.

Todas as armas
Pressione R2, X, L1, □, R1, ○, L2.

Invencibilidade
Pressione L1, □, ○, ○, □, L1, L2.

Munição infinita
Pressione L2, ○, R2, □, ○, L2, R1.

Danos dobrados
Pressione □, □, □, ○, ○, ○, X.

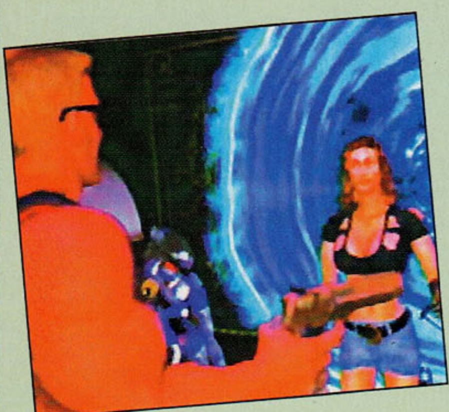
Invisibilidade
Pressione □, X, ○, □, X, ○, □.

Ego cheio
Pressione R1, R1, ○, ○, L1, L1, R2.

Armor cheio
Pressione L1, L1, R1, R1, X, X, ○, ○.

Visão em primeira pessoa
Pressione L2, R1, L1, R2, ○, X, □.

Duke Cabeção
Pressione □, □, X, ○, ○, X, □.



Duke Cabecinha
Pressione □, X, ○, ○, X, □, □.

Inimigos Cabeção
Pressione X, X, R1, X, L1, X.

Inimigos Cabecinha
Pressione X, L1, X, R1, X, X.

Filmes divertidos
Pressione L1, L2, R1, R2, ○, ○, □, □.

Filmes de transição
Pressione L1, L2, R1, R2, □, □, ○, ○.

Vídeo do final
Pressione ○, R2, L1, □, L2, X, R2.

NCAA GAMEBREAKER 2001

Códigos Cheat
Na tela Easter-Egg, use os seguintes códigos (respeitando letras maiúsculas e minúsculas) para conseguir o respectivo resultado:

Resultado	Código
Todos os atributos de jogador em 99	**BEAT DOWN**
Todos os Blue Chips	**motivate**
Construir jogadores superfortes	**FRANKENSTEIN**
Superatributos	**Vers**
Superatributos de corrida	**REAL ESTATE**
Passe melhor	**GO DEEP**
Mais força no braço	**HAMMER**
Defesa mais forte na simulação	**PHYSICAL**
Time grande vs pequeno	**BIGandsmall**
Ver os créditos do jogo	**HOLLYWOOD**

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Skatistas da Neversoft
No menu principal, segure L1 e aperte ↑, □, □, △, →, ↑, ○, △. Se você fizer corretamente, a roda vai girar. Então crie um novo skatista com o nome de um dos produtores do jogo, como **Joel Jewett**, **Connor Jewett** ou **Mick West**. Há outros nomes na contracapa do manual.

Especial sempre cheio
Pause o jogo, segure L1 e aperte X, △, ○, ○, ↑, ←, △, □. Ou então termine o jogo no modo Career 5 vezes, completando todos os objetivos.

Status máximo
Pause o jogo, segure L1 e aperte X, △, ○, □, △, ↑, ↑. Ou então termine o jogo no modo Career 6 vezes, completando todos os objetivos.

Modo Turbo
Pause o jogo, segure L1 e aperte ↑, □, △, →, ↑, ○, ↑, □, △, →, ↑, ○.

Modo Blood
Pause o jogo, segure L1 e aperte →, ↑, □, △.

Modo Kid
Termine o jogo no modo Career 2 vezes, completando todos os objetivos.

Balanço perfeito
Termine o jogo no modo Career 4 vezes, completando todos os objetivos.

Modo Wire Frame
Termine o jogo no modo Career 8 vezes, completando todos os objetivos.

Slow-Motion Tricks
Termine o jogo no modo Career 9 vezes, completando todos os objetivos.

Modo Cabeção
Termine o jogo no modo Career 10 vezes, completando todos os objetivos.

Sem textura
Termine o jogo no modo Career 12 vezes, completando todos os objetivos.

Gravidade baixa
Termine o jogo no modo Career 13 vezes, completando todos os objetivos.

Modo Disco
Termine o jogo no modo Career 14 vezes, completando todos os objetivos.

Flip Level
Termine o jogo no modo Career 15 vezes, completando todos os objetivos.

Jogue como Homem-Aranha
Termine o jogo no modo Career, completando todos os objetivos com um skatista inventado.

Jogue como Officer Dick
Termine o jogo no modo Career, completando todos os objetivos.

Jogue como Private Carrera
Pegue todos os Gaps em cada um dos Regular Levels.

Jogue como McSqeeb
Termine o jogo no modo Career, completando todos os objetivos com Tony Hawk.

Hawaii Level
Ganhe três medalhas com cada um dos skatistas.

Movimentos especiais
Devem ser realizados quando a barra estiver piscando em amarelo. Confira abaixo os códigos para cada skatista:

McSqeeb (80's Tony Hawk)
Pogo Air: aperte ↑, ↑, □.
Layback Grind: aperte ↑, ↑, △.

Officer Dick
Assume the Position: aperte ←, ↑, ○.
Lazy A Grind: aperte ↑, ↑, △.
Salute: aperte ←, →, ○.

Private Carrera
55 Ho Slide: aperte ←, →, △.
Double Splits: aperte →, ←, ○.
Ho-Ho Handplant: aperte ↑, ↑, △.

Spider-Man
Spidey Grind: aperte ←, →, △.
Spidey Flip: aperte ↑, ↑, ○.
Spidey Varial: aperte →, ↑, □.

STAR TREK: INVASION

Destravar tudo
Na tela Stellar Cartography (seleção de missões), digite: ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, ↑. Então aperte L1 + R1, solte e pressione L2 + R2. Se fizer corretamente, a mensagem **Cheats On** vai aparecer. Então você poderá escolher qualquer missão apertando ← ou →. Para usar truques, pause o jogo, escolha a tela de Cheats e o efeito desejado e depois aperte X.

Mostrar créditos do jogo
Na tela Mission Briefing, digite: ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑. Se fizer corretamente, o filme de créditos irá aparecer automaticamente.

CHRONO CROSS

Dragoon Glory e Tech Skill de Viper no level 7
Depois que Serge renascer, visite Termina (no Mundo Real) com Viper em seu grupo. Fale com a moça do bar, entre na sala dos fundos e examine a bandeira na parede de trás. Viper vai comentar sobre ela e então ganhará sua Tech Skill Level 7 (FlagBearer) e uma Dragoon's Glory. Saia dessa sala e entre novamente. Examine de novo a mesma parede (ainda com Viper no seu grupo). Apesar de não haver mais bandeira, Viper novamente comentará sobre ela e ganhará as mesmas coisas. Repita isso quantas vezes quiser. Cada Dragoon's Glory pode ser vendida por 4.000 Gold. Os Stats para a Dragoons's Glory são Atk. +3, Hit% +3%, Mgc. +2. Você também pode desmontar a pedra (*disassemble*) para conseguir um Denadorite, dois Scale, dois Fur e dois Fang.

Dinheiro infinito (sempre vencer na roleta)
No cassino em Zelbess, você pode vencer na roleta sempre que quiser. Quando o ponteiro começar a girar e a parte vermelha ficar entre os pontos oeste e sul da roleta, pause o jogo. Então aperte ○ repetidamente e depois volte ao jogo. O ponteiro terminará de rodar sempre no norte, e você ganhará o dobro do dinheiro que apostou!

NASCAR RUMBLE

Pistas bônus e pilotos novos
Use a password **C9P5AU8NAA** para destravar todas as pistas e os corredores secretos.

Destravar tudo
Use a password **KMZWA8AWAA** para destravar tudo, incluindo todos os carros (com Elite Class) e um vídeo escondido.

DICA DO LEITOR

Diogo Oliveira dos Santos foi o vencedor do mês e garantiu a pistola Point Blank com a dica de *King of Fighters '99*

KING OF FIGHTERS '99
Aprenda o segredo para jogar como Krizalid

Para a versão japonesa: na tela de seleção de personagens, segure Start e aperte □, ○, X, △, □. Na versão americana, você deve selecionar "?", segurar Select e apertar a seqüência ○, X, △, □.

Diogo Oliveira dos Santos
Teresópolis, RJ

WILD ARMS 2
Ganhe 2.500 pontos de experiência

Na fase Holst, entre na Aguel Mine Straft. Você vai encontrar o inimigo Galeion. Para matá-lo, use o Level 1 Accelerator e a arma Bolt Action de Ashley. Assim você ganhará 2.500 pontos de experiência.

Osvaldo Vasconcelos
Ubajara, CE

CRASH BANDICOOT 2
Consiga 10 vidas extras na manha

Você deve ir até o segundo Warp Room, na fase 6-10, e pular na cabeça do urso polar. Assim, você vai faturar 10 vidas extras.

Alexandre do E. S. Almeida
Diadema, SP

MANDE UMA DICA QUENTE E FATURE UMA PISTOLA POINT BLANK

A melhor dica do leitor vai valer um prêmio todo mês. No mês que vem, o ganhador levará outra pistola Point Blank. Mande sua dica para a redação da PSM (caixa postal 3342, São Paulo, SP, Cep: 01060-970), com seu nome e endereço completos e o CPF de seu responsável. Ou envie um e-mail para psm@novacultural.com.br

MTV SPORTS: PURE RIDE

Jogue como Oakey
Complete todos os eventos Specialist Halfpipe para conseguir Oakey e a CG Halfpipe.

Jogue como Bones
Complete todos os eventos Specialist Slopestyle para conseguir Bones e a CG Slopestyle.

Jogue como Pecker
Complete todos os eventos Specialist Big Air para conseguir Pecker e a CG Big Air.

Jogue como Brad Schuffele
Consiga o primeiro lugar na Etnies Thirty-Two Cup, no modo Tour, para destravar Brad Schuffele e uma CG.

Jogue como Marc Montoya
Consiga o primeiro lugar no Swiss Army Open, no modo Tour Challenge, para destravar Marc Montoya e uma CG.

Jogue como Blaise Rosenthal
Consiga o primeiro lugar no Sims Invitational, no modo Tour Challenge, para destravar Blaise Rosenthal e uma CG.

Jogue como Michele Taggart
Consiga o primeiro lugar nas MTV Sports Finals, no modo Tour Challenge, para destravar Michele Taggart e uma CG.

LIBERO GRANDE

Jogue como Gregorio Zonaras
Acabe o modo Arcade em Normal.

Jogue como Arnold Lang
Consiga mais de 10.000 pontos em Challenge 9.

Jogue como Roland, Edgard Cailaux, Powel Gardner ou Gerald Wells
Vença a International Cup com todos os países no Hard.

Jogue como Ruprecht Goes
Destrave as três últimas opções no modo Challenge 9.

Jogue como David Magellan
Consiga mais de 11.500 pontos em Challenge 9, em todos os níveis de dificuldade.

Modo 1998 World Cup France
Escolha a opção International Cup e deixe selecionado New Game/Continue. Em seguida, segure X + Select + ○ + Start e pressione △. Todos os times ficarão exatamente como nas finais da Copa da França de 1998.

NEWMAN / HAAS RACING

Pistas bônus e desafios
No menu principal, segure L1 + R1 por aproximadamente um segundo. Então pressione ←, →, →, →, →, →, →, →, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ← para destravar todos os desafios e quatro pistas bônus. Se entrar com o código corretamente, você ouvirá o som de uma batida.

Correr com ônibus duplos
No menu principal, segure L1 + R1 por aproximadamente um segundo. Então pressione ←, ←, ←, →, →, →, →, →, →, →, →, →, →, →, →, →, →, ←, ←, ←, →, →, →, →, →, →, →, →, →, →, →, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, ←, →, →, →, →, →, ←. Se entrar com o código corretamente, você ouvirá o som de uma batida.

Pistas bônus
Vença o campeonato com Scott Pruett para destravar mais duas pistas.

THE FLINTSTONES: BEDROCK BOWLING

Pista bônus
Pegue quatro vezes seguidas os três pássaros Dodo que aparecem em cada pista (num total de 12 pássaros) para destravar uma pista bônus.

NCAA FOOTBALL 2001

Códigos Cheat
Digite os seguintes códigos na tela de Codes para conseguir o respectivo efeito:

Efeito	Código
Todos os estádios disponíveis	**OPENSESAME**
Time Juggernaut	**BULLDOZER**
Time Tiburon	**MAITLAND**
Time EA Sports	**SANMATEO**
Recruiting Points no máximo	**HEADCOACH**
Attribute Points no máximo	**BALLER**
Receptor sempre consegue pegar	**HANDSOFGLUE**
Defesa sempre intercepta	**OSKIE**
Jogadores lentos	**CEMENTFEET**
Jogadores rápidos	**SCRAMBLE**
Ver jogadas do computador	**MINDREADER**
Quarters de 15 seg.	**HURRYUP**
Efeitos de dia mais rápidos	**DAYNIGHT**
Mudar a data	**Y2K**
Vento no máximo	**SAFETY**
Popularidade máxima*	**POPULARITY**

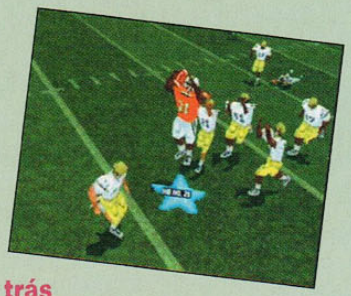
***Obs:** pressione R1 duas vezes na tela de pesquisas para ver rankings adicionais.*

Comemorações de Touchdown
Para realizar uma das comemorações a seguir, segure o respectivo botão imediatamente após o Touchdown, sob o risco de ser punido por má conduta:

Pose Heismen
Segure X.

Ball Spike
Segure ○.

Mostrar músculos
Segure □.



Pular para trás
Segure △.

Girar a bola
Segure R1.

NHL 2001

Jogador The Dude
Na tela de criação do jogador, use o nome **Bruce Willis**. Os locutores o chamarão de "The Dude" durante os jogos.

Jogador The Hammer
Na tela de criação do jogador, use o nome **Hammer** (como nome, e não sobrenome!). Os locutores o chamarão de "The Hammer" durante os jogos.

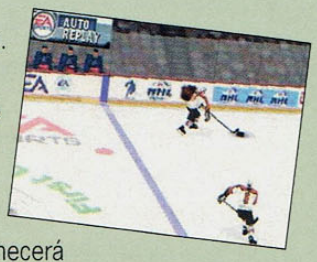
Número 99
Na tela de criação do jogador, use o nome **Wayne Gretzky**. Grave o jogador sem mudar os seus atributos. Em seguida, escolha a opção Edit Player e mude o nome e os atributos como quiser. A camisa do jogador ficará com o número 98, mas na temporada estará com o 99.

Superatacante
Na tela de criação do jogador, use o nome **Peter Forsberg** ou **Jaromir Jagr**. Escolha Yes para usar seus atributos, então ajuste-os como desejar. Você também poderá usar pontos bônus de NHL Challenge para aumentar seus atributos. Volte à tela anterior e mude o nome para aquele que desejar, mas não mexa nos atributos.

Superdefesa
Na tela de criação do jogador, use o nome **Sandis Ozolinsh** ou **Chris Pronger**. Escolha Yes para usar seus atributos, então ajuste-os como desejar. Nesse caso, você também pode usar pontos bônus de NHL Challenge para aumentar seus atributos. Volte à tela anterior e mude o nome para aquele que desejar, sem alterar os atributos.

Supergoleiro
Na tela de criação do jogador, use o nome **Patrick Roy**, **Dominik Hasek** ou **Ed Belfour**. Escolha Yes para usar seus atributos, então ajuste-os como desejar. Nesse caso, você também poderá mudar o nome ou usar pontos bônus de NHL Challenge para aumentar seus atributos.

Power-play de três minutos
Comece uma briga, mas não bata uma vez sequer no seu adversário: espere que ele derrube você. Para ficar mais fácil ainda, entre na tela de controles e assuma temporariamente o papel de seu oponente, batendo em seu próprio jogador. Você receberá o castigo de dois minutos, e ele, de cinco. Com isso, quando você voltar ao jogo, o adversário ainda permanecerá fora por três minutos.



RIVEN: THE SEQUEL TO MYST

Ver os finais
No início do jogo, na tela da Cyan, aperte rapidamente L2, L2, L2, L2, L2, R2, R2.

NO ONE CAN STOP MR. DOMINO!

Jogue como Bruce
Termine o jogo usando Mr. Domino ou Miss Domino.

Jogue como Pierre
Termine o jogo conseguindo pontuação Best in the County em todas as seis fases.

Jogue como D/\M*?0
Termine o jogo conseguindo pontuação Best in the US em todas as seis fases.

TOCA WORLD TOURING CARS

Poder extra
Use o código **GRUNTSOME**.

Botão Nitro
Use o código **GLYCERINE** e pressione L1 durante o jogo para um turbo.

Carro invencível
Use o código **MADCAB**.

Carros cromados
Use o código **T2**.

Anos 70
Use o código **VANISHING**.

Baixa gravidade
Use o código **EUROPA**.

Pistas invertidas
Use o código **WEFLIPPED**.

Corrida de costas
Use o código **REARFEAR**.

Visão embaçada
Use o código **ETHANOL**.

Altura dobrada
Use o código **TWINPEAKS**.

Explosivos na pista
Use o código **KRAZYKERBS**.

Audi TT
Colete 15 pontos no modo Championship.

Ford Mustang GT
Colete 30 pontos no modo Championship.

Plymouth Prowler
Colete 50 pontos no modo Championship.

Celica GT4
Colete 75 pontos no modo Championship.

Dodge Viper
Colete 105 pontos no modo Championship.

Lotus 34CR
Colete 140 pontos no modo Championship.

Mitsubishi GTO
Colete 180 pontos no modo Championship.

AC Superblower
Colete 225 pontos no modo Championship.

Subaru Impreza WRX
Colete 275 pontos no modo Championship.

Mazda RX7
Colete 335 pontos no modo Championship.

AC Aceca
Colete 400 pontos no modo Championship.

TVR Cerbera Speed 12
Colete 470 pontos no modo Championship.

Colete 545 pontos no modo Championship.

C: THE CONTRA ADVENTURE

Nas dicas a seguir, o código deve ser executado na tela de título. Se fizer corretamente, você ouvirá um som característico:

Seleção de fase
Pressione ←, ↑, →, □, □, △, △, ↓.

Vidas infinitas
Pressione ↑, →, □, △, →, ←, □, △.

Super Bombs infinitas
Pressione □, □, →, ↓, ↓, ←, □, △.

Machine Gun
Pressione →, →, □, △, →, ←, ↓, ↓.

Assistir aos vídeos do jogo
Pressione △, △, ↓, □, ↑, ↑, ←, △.

THE HIVE

Passwords das fases

Fase	Password
2	IV73
3	AMQ3
4	NGH3
5	ZN03
6	WVQ3
7	HC13
8	1EZ3
9	UVM3
10	TZ93
11	U6Q3
12	2QJ3
13	KLS3
14	2XS3
15	81H3
16	8HU3
17	J5V3
18	VIH3

Obs: *essas passwords são para o nível Easy. Para jogar no Medium, substitua o "3" do final dos códigos por um "0".*

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

Passwords das fases

Fase	Nome	Password
2	Bridge	FLLNGDWN
3	Fridge	GTMLK
4	Freezer	CHLLBB
5	Inside Wall	CLSNGN
6	Graveyard	DGTHS
7	Castle	FRNKNSTN
8	Tan Base	BDBZ
9	Revenge	LBBCK
10	Desk	DSKJB
11	Bed	GTSLP
12	Blue Town	SMLLVLL
13	Cashier	CHRGT
14	Train	NTBRT
15	Rockets	RDGLR
16	Pool Table	FSTNLS
17	Pinball Table	WHSWZRD

ONE

Modo Debug
Digite a password **HEYBUDDY** para visualizar as opções de escolha de fase, seção, invencibilidade e armas.

Seleção de fases
Use a password **HEVYFEET**.

Todas as armas
Use a password **MAXPOWER**.

Tela de Pause limpa
Use a password **THEPRESS**.

Passwords das fases

Fase	Password
2	DIYGIXRA
3	KCSVJTJB
4	RWLKLPBC
5	YQFZMLTC
6	FLZNOHLD

DARKSTALKERS 3: VAMPIRE SAVIOR EX

Jogue como Marionet
Na tela de seleção de personagem, ilumine a opção "?". Então pressione Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select seguido de qualquer botão. Marionet vai se transformar na forma do oponente em cada luta.

Jogue como Shadow
Na tela de seleção de personagem, ilumine a opção "?". Então pressione Select, Select, Select, Select, Select, seguido de qualquer botão. Shadow vai se transformar no oponente da luta anterior.

Jogue como Original Gallon
Termine o jogo com Gallon. Depois escolha o mesmo na tela de seleção de personagem e pressione Select + Soco 2 vezes ou Select + Chute 2 vezes.

Jogue como Hyper Bishamon
Termine o jogo como Bishamon. Então escolha o mesmo na tela de seleção de personagem e pressione Select + Soco 2 vezes ou Select + Chute 2 vezes.

Jogue contra Hyper Bishamon
Inicie um jogo em Single Player, não perca nenhum round e vença pelo menos dois personagens com movimentos EX.

Jogue como Vampire Hunter Phobos
Na tela de seleção de personagem, segure Select para escolher Phobos.

Selecione personagens bônus facilmente
Habilite o modo Shortcut. Em seguida, ilumine o local em que o personagem secreto desejado se encontra no menu de seleção de personagem Shortcut. Pressione Select para que o nome selecionado fique vermelho e você possa habilitar o

BLOODY ROAR 2: THE NEW BREED

Modo Expert
Na tela de título, segure L1 + L2 + R1 + R2.

Jogue como Gado
Termine o jogo no modo Arcade com qualquer personagem.

Lute contra Shen Long
Termine o jogo no modo Arcade com qualquer personagem sem usar continues. Então você poderá entrar em um estágio especial para lutar contra Shen Long.

Jogue como Shen Long
Vença Shen Long na fase especial. Dessa forma, você também vai destravar a opção Ending 1 no menu Movies and Pictures.

Option especial
Termine no modo Arcade para conseguir o Custom Option, que traz o modo Big Head e a opção Recovery Speed (velocidade de recuperação), entre outras.

Opção Model Type
Termine o jogo no modo Story com qualquer personagem.

Opção Recovery Speed
Termine o jogo no modo Story com qualquer personagem sem usar continues.

Roupa extra
Termine o jogo no modo Arcade com todos os personagens. Então, na tela de seleção de personagens, aperte Start para o personagem usar uma roupa diferente.

O.D.T.

Jogue como Sophia
No menu principal, aperte L1, L2, R2, R1.

Jogue como Karma
No menu principal, aperte R1, R2, L2, L1.

Cinqüenta vidas
Pause o jogo e aperte △, ↑, ○, ←, Select, □.

Recuperar a energia
Pause o jogo e aperte ←, →, ←, →, □.

Recuperar munição
Pause o jogo e aperte ←, →, ↑, ↓, ○, □.

Recuperar mana
Pause o jogo e aperte ←, →, ←, →, ○.

Encher experiência
Pause o jogo e aperte ○, □, L1, L2, R1, Select.

Upgrade no nível de Spell
Pause o jogo e aperte ↓, △, Select, L1, R1, Select.

Upgrade no nível de Weapon
Pause o jogo e aperte R1, L1, R2, L2, ←, →, ↑, ↓.

Aumentar habilidades
Pause o jogo e aperte □, ○, △, Select, ←.

Desabilitar a energia do inimigo
Pause o jogo e aperte △, □, ○, △, ○.

Completar o jogo todo
É necessário terminar o jogo em Hard para que o final verdadeiro seja exibido.

SEXY PARODIUS

Ganhar todos os power-ups
Pause o jogo e aperte ↑, ↑, ↓, ↓, L1, R1, L1, R1, X, ○. Se fizer corretamente, você ouvirá um som característico.

Perder todos os power-ups
Pause o jogo e aperte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ○. Se fizer corretamente, a frase "Oh! My God" aparecerá em volta de seu personagem.

IRRITATING STICK

Sete vidas
Na tela de seleção de modo, ilumine a opção 1P Play e pressione →, →, →, →. Deixe selecionado Tournament e pressione →. Selecione Course Edit e pressione ←, ←. Escolha Options e aperte ←, ←, ←, ←, ←, ←. Então selecione 1P Play e pressione X para iniciar o jogo com sete vidas. Se você fez tudo corretamente, ouvirá uma torcida.

ACE COMBAT 3: ELECTROSPHERE

Simulador de missões
Consiga todos os cinco finais com um piloto (completando as 52 missões) e salve o jogo. Então, na tela título, dê Load nesse jogo salvo. A opção New File mudará para S-File. Escolha essa opção para entrar em um simulador que permitirá que você jogue em qualquer missão com o avião que quiser.

Missão bônus
Consiga nota B ou melhor em todas as 35 missões normais do simulador para conseguir uma missão bônus.

Avião U14054 Aurora
Consiga nota A nas 36 missões do simulador no modo Normal ou Hard.

Orbital Satellite Laser e X-49 Night Raven
Consiga nota A em todas as 36 missões do simulador no Hard.

XR-900 Geopelia Plane
Consiga nota A na missão 36 do simulador.

Ouça as músicas do jogo
Complete o jogo na dificuldade Easy.

Assista à apresentação japonesa
Complete o jogo na dificuldade Hard para poder assistir à apresentação original do game japonês.

Controle o replay
Durante um replay, pressione □, △, ○, X, L1 ou R1 para mudar os ângulos da câmera. Pressione L2 para conseguir efeito de óculos escuros ou R2 para efeito de movimentação.

HOT SHOTS GOLF 2 (AMERICANO)

Modo Cheat
Use o nome **2GSH** para destravar todos os personagens, cursos, bolas, tacos, objetos e o nível Top-Pro.

THE FLINTSTONES: BEDROCK BOWLING

(versão 3.2)

Escolher fase	8007B668 00**

Códigos para Player 1

Pontuação máxima rápida	8007AF80 FFFF
Tentativas Gutter Ball infinitas	3007AF98 0001
Todos os pinos coletados	3007AF9A 000A
Todos os Dodo Birds	3007AF9B 0003
Todos os Gems	C207AF9C 0001 3009A29C 0000
Mais tempo nos bônus (use Select)	D00A5B44 0100 8009A314 03E7

Códigos para Player 2

Pontuação máxima rápida	8007AFD0 FFFF
Tentativas Gutter Ball infinitas	3007AFE8 0001
Todos os pinos coletados	3007AFEA 000A
Todos os Dodo Birds	3007AFEB 0003
Todos os Gems	C207AFEC 000 3009A29C 0000

Códigos para Player 3

Pontuação máxima rápida	8007B020 FFFF
Tentativas Gutter Ball infinitas	3007B038 0001
Todos os pinos coletados	3007B03A 000A
Todos os Dodo Birds	3007B03B 0003
Todos os Gems	C207B03C 0001 3009A29C 0000

Códigos para Player 4

Pontuação máxima rápida	8007B070 FFFF
Tentativas Gutter Ball infinitas	3007B088 0001
Todos os pinos coletados	3007B08A 000A
Todos os Dodo Birds	3007B08B 0003
Todos os Gems	C207B08C 000 3009A29C 0000

Para usar no lugar dos **:

00 - Gravel Factory
01 - Quarry
02 - Flooded Quarry
03 - Tar Pits
04 - Bonus Level: The Rubbles Backyard Pool
05 - Bedrock Freeway
06 - Crystal Mine
07 - Lava
08 - Rockzilla
09 - Bonus Lane: Water Buffalo Lodge
0A - Zetox
0B - Bonus Lane: Gazoo's Asteroid

MEGAMAN LEGENDS 2

(versão 3.2)

Energia infinita	8008C3C8 00A0 8008C3CA 00A0
Dinheiro infinito	8009CAC8 967F 8009CACA 0098
Arma especial no máximo	3008C4E9 0063
Tempo sempre zerado	8009CAC0 0000 8009CAC2 0000

PARASITE EVE 2
(VERSÃO AMERICANA)

(versão 3.2)

Usar R1 + R2 para munição infinita

D0071518 0008	30072809 00FF
D0071518 0002	3007280B 00FF
D0071518 0088	30072809 00FF
D0071518 0082	3007280B 00FF

Usar □ para HP e MP no máximo e Condition no Fine

D0071518 0080	80073BA2 03E7
D0071518 0080	80073BA6 03E7
D0071518 0080	80073BAC 0000
D0071518 0080	80073BA0 03E7
D0071518 0080	80073BA4 03E7
D0071518 0080	80072830 0064

Exp & BP máximos depois das batalhas

D31153F8 0001	801153F8 7FFF
801153FC 0001	801153FC 7FFF

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

(versão 3.2)

Parar o Timer	8003522C 0000
Chegar sempre em primeiro	D10518B4 0000 800518B4 0001
Começar na segunda volta	E0035239 0000 30035239 0002
Começar na quarta volta	E0035239 0000 30035239 0004
Começar na sexta volta	E0035239 0000 30035239 0006
Começar na oitava volta	E0035239 0000 30035239 0008
Começar na décima volta	E0035239 0000 30035239 000A

COUNTDOWN VAMPIRES

(versão 3.2)

Health infinita	800B3F2E 0064
Dinheiro extra	800B3F38 270F
Parar o Timer	800CEB98 0017

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

(versão 3.2)

Tempo infinito	800D6562 0000
Pontos de criação infinitos	
300BBE65 0005	300BBEE5 0005
300BBF65 0005	300BBFE5 0005
Jogar como Private Carrera	800B8158 0001

MONSTER RANCHER BATTLE CARD: EPISODE 2

(versão 3.2)

Infinitos Guts P1		801199C2 0063
Nenhum Gut P1		801199C2 0000
Infinitos Cards P1		801199C0 0063
Nenhum Card P1		801199C0 0000
Infinito HP para os 3 Cards P1		801199DE 0063
		80119A1E 0063
		80119A5E 0063
L1 para vencer P1	D0083472 FEFF	80119C30 0000
	D0083472 FEFF	80119C70 0000
	D0083472 FEFF	80119CB0 0000
Infinitos Guts P2		80119C14 0063
Nenhum Gut P2		80119C14 0000
Infinitos Cards P2		80119C12 0063
Nenhum Card P2		80119C12 0000
Infinitos HP para os 3 Cards P2		80119CB0 0063
		80119C30 0063
		80119C70 0063

MTV SPORTS: PURE RIDE

(versão 3.2)

Destravar tudo

800D5510 FFFF	800D5512 FFFF
800D5518 FFFF	800D551A FFFF
800D5520 FFFF	800D5522 FFFF
800D5528 FFFF	800D552A FFFF

DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES

(versão 3.2)

Continues infinitos	300EA17B 0000
Ar infinito	800E9F52 2E85
Todos Secrets encontrados	300EA17A 0003
Colete à prova de balas	800E9F50 2710
Tempo sempre em 00:00:00	800EA164 0000
	800EA166 0000

THE LITTLE MERMAID 2

(versão 3.2)

Ar/energia infinitos	800E7D88 0064
Todas as pérolas	800E9116 0005
Todas as 50 moedas	800E90FE 0032

NASCAR RUMBLE

(versão 3.2)

Destravar todos os níveis de dificuldade	300B7135 0002

Destravar localidades, pistas e pilotos secretos

50000D02 0000	800B7136 0202

STAR TREK: INVASION

(versão 3.2)

Energia reserva infinita	3005BEC9 00FF
Energia do motor infinita (Warp Speed)	3005BECD 00FF
Torpedos de Photon infinitos	8011AC38 0063
Torpedos de Quantum infinitos	8011AC64 0063
Mísseis Protomater infinitos	8011AC90 0063
Escudos infinitos	8005FDB8 02BC
Casco infinito	8005FDBC 00F5
Tempo infinito	80061BB0 18CC
Pontuação final máxima e classificação Elite Command Pilot	8005BCE8 E0FF
	8005BCEA 05F5
Todas as missões	8005BD68 FFFF
	8005BD6A FFFF
Todas as missões completas	8005BD6C FFFF
	8005BD6E FFFF
	8005BD70 FFFF
Todas as missões Dual completas	8005BD70 FFFF

WILD 9

(versão 3.2)

Vidas infinitas		D007B35C 0002
		8007B35C 0003
Energia infinita		D0084466 000F
		80084466 0010
Mísseis coletados ilimitados		D007B444 0002
		8007B444 0003
Superpulo	D007C788 0040	80084492 FFF0

Códigos para o nível Drench

Energia infinita	D0084786 0010	80084786 0011
Superpulo	D007C788 0040	800847B2 FFF0

COMO USAR OS CÓDIGOS

1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima.

2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão **!**.

3 - Escolha a opção "New Game" e coloque o nome do jogo.

4 - Escolha a opção "New Code".

5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas).

6 - Aperte o botão X e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando **!**. Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 para ter acesso a ele e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte **#** sobre a linha desejada e confirme a operação.

7 - Após digitar os números, aperte X e confirme a gravação do código.

8 - Aperte X duas vezes para voltar ao menu principal.

9 - Então escolha a opção "Start Game with Code".

PlayStation MAGAZINE

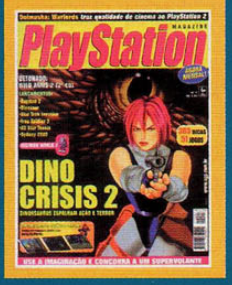
Você é fã de games de tiro em primeira pessoa, estilo Wolfenstein 3D, Doom, Quake e GoldenEye? Então não perca na próxima edição os detalhes de TIME SPLITTERS, da Eidos, o quinto e mais novo título da lista dos bons jogos do gênero. E desta vez o lançamento privilegiou o PlayStation 2!

NÚMEROS ATRASADOS

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER

Peça os exemplares pelo telefone (0xx11) 3038-1438 ou pelo fax (0xx11) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - rua Butantã, 500, 3° andar, Pinheiros, SP, CEP: 05424-000

PSM 6



PSM 5

PSM 4

PSM 3

PSM 2

PSM 1

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretor-Superintendente: Francesco Civita
Diretor Administrativo/Financeiro: Shozi Ikeda

PlayStation MAGAZINE

ANO 1 - Nº 7 - NOVEMBRO DE 2000

REDAÇÃO
Editor Executivo: Rubem Barros
Editora Assistente: Adriana Lopes
Redatora: Mariana Pereira
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Assistente Editorial: André Oka
Colaboradores: Philip Mangione, Elton Koji Kita, Alberto Brasil (**jogos**), Daniel de Souza Fantini (**texto**), Ângela Mendes (**arte**)

COMERCIAL
Gerente de Produto: Émerson de Oliveira

PUBLICIDADE
Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Executiva de Negócios: Mônica Sternberg

ASSINATURAS
Assistente: Milton Siqueira Branco Filho

PROMOÇÃO
Assistente: Sonia Sassi

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenador: Carlos Adriano Vianini

PLAYSTATION MAGAZINE (ISSN 1517-6509) é uma publicação mensal da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA.
Fotolitos: Cybergraph, Lincyr e Tarfc. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo.
Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

IVC ANER

Estamos à sua disposição!

Para assinar:

Tel.: (0xx11) 3038-1414

• **Internet:** para fazer novas assinaturas ou esclarecer dúvidas:
e-mail – *atendimento@teletarget.com.br* **site –** *www.sgp.com.br*

Central de atendimento ao assinante

Serviços para o assinante (dúvidas, mudança de endereços e outros):
A/C do Departamento de Assinaturas.Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP,
Tel. (0xx11) 3038-1414 - CEP 05424-000, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0xx11) 3038-1418.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Para falar com a Redação:

• envie uma carta para Rua Paes Leme, 524 - 10º andar - Pinheiros CEP 05424-010 - São Paulo - SP
• envie um fax para (0xx11) 3815-2169 • envie um e-mail para *psm@novacultural.com.br*
• telefone para (0xx11) 3039-0863
Todas as correspondências deverão conter nome, endereço e telefone do remetente

Números Atrasados:

Seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento pelo telefone (0xx11) 3038-1438, fax (0xx11) 3038-1415 ou e-mail *atendimento@teletarget.com.br*. O pagamento poderá ser feito com cheque nominal ou cartões Visa, Credicard, Sollo e American Express. Veja ao lado.

Publicidade:

Para obter informações sobre como anunciar, ligue para (11) 3039-0850/ 3039-0939/ 3039-0940, PABX: 3039-0900.
Representantes no Brasil:
Curitiba (PR) – GRP - Helenara Rocha de Andrade, r. João Negrão, 731, 18º andar, sl. 1808, CEP 80010-200, tel. (41) 233-3702/ 224-6313, fax (41)233-3702, e-mail: *grp@onda.com.br*; **Florianópolis (SC)** – MC Comunicação - Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, 6º andar, sl. 602, CEP 88010-030, tel. (48)223-3968, e-mail: *publicidade@editoramc.com.br*; **Brasília (DF)** – JCZ Comunicações - Ulisses Carlos B. Cava e Rodrigo Jansen Mello, Centro Empresarial, SRTVS - Q 71, bloco C, Sl 33, CEP 70340-907, tel. (61) 314-1541/322-2034, e-mail: *jcz@tba.com.br*; **Rio de Janeiro (RJ)** – Sólida - Conceitual Ltda – Márcia Alvaredo e Hayla Carvalho, Av. Olegário Maciel, 519, GR 210, Barra da Tijuca, CEP 22621-200, tel. (21) 491-1350, e-mail: *solidarj@uol.com.br;* **Rio Grande do Sul (RS)** – Prospectare - Vera Denize de Lima, r. Ernesto da Fontoura, 920, CEP 94415-230, Viamão, tel. (51) 485-3644, e-mail: *denizelima@zaz.com.br*

Fique esperto:

a turma vai querer invadir a sua casa.

Foto ilustrativa

Consulte SKY sobre preços e características de seus serviços: pacotes de programação, PPV, equipamentos e condições técnicas de instalação. Validade deste informativo: até 31/12/2000.

Peça SKY no Dia das Crianças. Os programas mais legais estão aqui.

SKY tem uma surpresa no dia 12 de outubro. Juntou seus canais preferidos num só: o YKS. É ligar e aparece na tela da TV a programação que está rolando em cada canal. Assim fica fácil, fácil escolher o que você quer ver. E o legal é que o som e a imagem são digitais. Parece até cinema. Peça SKY de presente. Mas peça baixinho pra turma não ouvir.

Fale com seus pais para assinarem SKY. É só ligar:

0800 17 27 28 ou ir a uma loja de antenas ou eletrodomésticos.

www.sky.tv.br

SKY

O MELHOR VAI PRA VOCÊ.

MTV ao Vivo

O Show dos Raimundos agora em CD

MTV MUSIC TELEVISION AOVIVO

RETRO AVENGERS

Incluindo o Bonus Track "20 e poucos anos"

Duplo

Vol. 1

Vol. 2

Nas Lojas

wea music